

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial Xbox
REPORTAJE
E3 2003
Repasamos los juegos más destacados de la Feria
EL PRIMER RPG DE LA SAGA
STAR WARS
LOS CABALLEROS DE LA VIEJA REPÚBLICA
Hace *muchísimo* tiempo, en una galaxia lejana, muy lejana...
ANALIZAMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
BRUTE FORCE
HULK
MIDTOWN MADNESS III
F1 CAREER CHALLENGE
PRIMEROS VISTAZOS Y AVANCES DE:
SOLDIERS OF LIBERTY, INDY CAR SERIES, CLUB FOOTBALL, TRUE CRIME: STREETS OF L.A., MACE GRIFFIN.
NÚM. 17 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943 00017





www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33
Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Àlex Ventosa, Ana Fernández, Carles Sierra, José Luís Coto, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez y Sabas Delamo.
Corrección Montse Florenza, Marta Capdevila.
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
Edición: 07/03





Ganando terreno



XBOX acaba de ganar de nuevo unos cuantos metros en la carrera que disputa contra sus más directos competidores. Y lo más curioso es que ha sido gracias a dos hechos que acaban de acontecer, uno de los cuales no depende directamente de Microsoft. Nos explicamos. El primer hecho al que nos referimos (y del que ya hablamos el mes pasado) ha sido la celebración en Los Ángeles de la prestigiosa feria E3. En nuestro anterior número analizamos desde un punto de vista totalmente subjetivo las conclusiones que se podían extraer de los visto en la Feria. Ahora, podemos dar otro punto de vista gracias a las opiniones extraídas de lo que han comentado los medios especializados más prestigiosos de todo el mundo. Lo primero que se puede concluir es que los tres grandes triunfadores de la Feria han sido *Half-Life 2*, *Doom III* y *Halo 2*. De ellos, dos serán publicados sólo para PC y Xbox, y uno en exclusiva para Xbox. Y no es sólo por una cuestión de acuerdos entre empresas sino porque la consola de Microsoft es la única capacitada para manejar los gráficos y las animaciones de estos juegos, que hoy por hoy reflejan la tecnología más avanzada en el mundo de los videojuegos.

Por otra parte, es también importante reseñar y analizar la publicación de la lista de premiados con los «E3 Awards». Estos galardones, que distinguen a los mejores juegos que se han podido ver en la Feria, son fallados por un selecto jurado compuesto por prestigiosos profesionales de diversos campos del sector de los videojuegos (en su mayor parte periodistas de diferentes medios de renombre). De los 16 premios otorgados (y dejando a un lado el de «Mejor Juego de PC») la mayoría han sido copados por títulos que aparecerán en Xbox: tres de ellos son juegos exclusivos para la consola de Microsoft (*Halo 2*, *Fable* y *Full Spectrum Warrior)*, otro juego sale también para PC, *Half-Life 2*, mientras que otros cinco son multiplataforma. En comparación, sólo un juego exclusivo de PS2 ha sido premiado (*Gran Turismo 4*) mientras que GameCube no ha recibido ningún galardón.

Decíamos que el otro hecho no dependía directamente de Microsoft; y así es, ya que la presentación por parte de Sony de una «nueva» consola bautizada como PSX se ha convertido involuntariamente en un espaldarazo para Xbox. El anuncio de esta máquina ha generado desconcierto y hasta rechazo entre los propios adeptos a la compañía japonesa. De hecho, introducir la «X» en el nombre genera confusión, ya que PSX es la forma con la que inicialmente se conoció a PSone. Además, esta nueva máquina es prácticamente un «quiero y no puedo», ya que intenta emular las características de Xbox. De esta forma, Sony ha dejado en evidencia hasta qué punto la consola de Microsoft está en el buen camino. Es probable que ofrecer una grabadora de DVD incorporada a -quizás- un buen precio sea un buen cebo para el consumidor, pero eso no mejora el hecho incuestionable de que PSX es una PS2 con aderezos, y no parece muy justificado que una máquina que será lanzada en 2004 lo haga basándose en una tecnología de hace cuatro años. Y ninguno de esos aderezos conseguirá que los motores de juego de los mencionados *Half-Life 2* o *Doom III* funcionen en la consola de Sony: sencillamente, es imposible.

José Emilio Barbero
Director











REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>17









CLUB FOOTBALL

17 equipos de fútbol de todo el mundo están disponibles con sus respectivos jugadores, entrenadores e himnos.

006

SOLDIER OF FORTUNE: DOUBLE HELIX

Llega una nueva entrega de esta legendaria saga que tiene como principales ingredientes el realismo y la violencia.

074



SOLDIERS OF LIBERTY

Junto a un ejército de guerrerillas urbanas que está de tu lado, debes enfrentarte cara a cara contra la amenaza rusa.

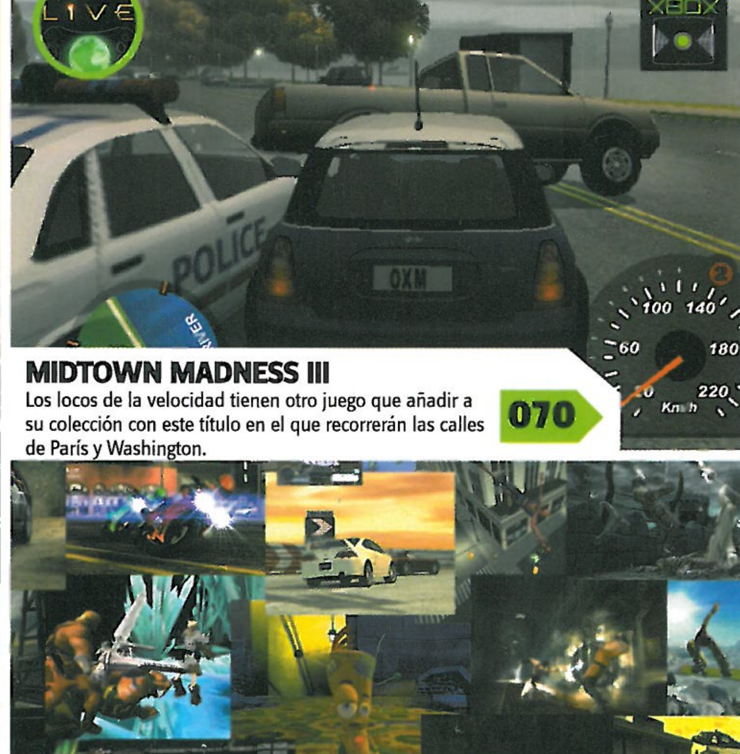
004

PLAY LIVE

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles.

076





MIDTOWN MADNESS III

Los locos de la velocidad tienen otro juego que añadir a su colección con este título en el que recorrerán las calles de París y Washington.

070

E3 2003: CALIDAD, CANTIDAD Y NOTORIEDAD

La edición de este año de la feria de videojuegos más importantes del mundo consolida a Xbox como una de las plataformas más relevantes del mercado.

032

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJE

ANÁLISIS

PLAY: LIVE

80 Directorio análisis

PLAY: MORE

94 Sesión de cine

96 Próximo número

DEMOS EN EL DVD

- Futurama
- Jurassic Park: Operation Genesis
- Kung Fu Chaos
- Indiana Jones y la Tumba del Emperador

PELÍCULAS EN EL DVD

- Midnight Club 2
- Outlaw Volleyball
- The Hobbit
- Mace Griffin
- The Great Escape
- Indy Car Racing
- Soul Calibur 2
- Wakeboarding Unleashed
- B.C.

FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY

↑ Hazles probar a estos rusos un poco de su medicina: un cóctel Molotov.

Mantén una guerra personal contra los rusos

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **IO INTERACTIVE**
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**
MULTIJUGADOR: **1-4**

IMAGINA UN MUNDO en el que la Unión Soviética hubiera ganado la Guerra Fría y un conflicto estuviese a punto de estallar en las calles de Estados Unidos. El ejército rojo empieza a penetrar por las fronteras de México y Canadá, después de que un misil nuclear haya hecho blanco sobre Washington D.C. Cuando el pueblo estadounidense sabe que su presidente ha muerto, se produce una reacción de pánico.

Pero, ¿qué ocurre cuando los Estados Unidos de América se sienten amenazados? Un trabajador manual, de porte moderado, se pone en pie y grita invitando a la multitud a salvar al Tío Sam. Y no tan sólo a la Nación ya que también está dispuesto a salvar a su hermano que, junto con la mitad de los habitantes de Nueva York, ha sido capturado como rehén por los soviéticos. Con un ejército de guerrillas humanas que te hace costado, debes enfrentarte cara a cara con la amenaza rusa.

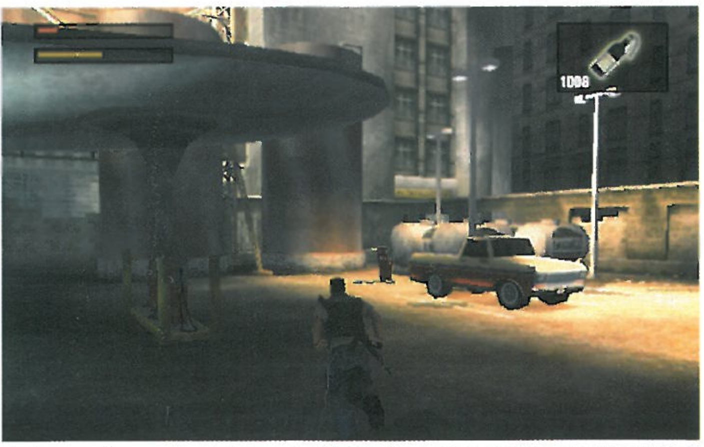
Pero antes de que empieces a pensar que este juego no es más que otro *shooter* de acción en tercera persona, te diremos que *Soldiers of Liberty* ofrece dos niveles de juego que quizá obligarán a girar más de una cabeza. Existe un modo estratégico basado en turnos, que se centra en operaciones básicas y transcurre en un sistema de alcantarillado subterráneo. También hay un modo de acción que transcurre en las calles.

Tu personaje cambiará a medida que el juego progrese, ya que Io Interactive ha incluido un sistema de evolución de personajes que contempla el que tu héroe se transforme desde ser un miembro de Joe Public hasta convertirse en el Freedom Fighter más duro del mundo.

Pero las guerras no las ganan los individuos solos (a menos que te llames John Rambo) y un elemento clave del juego lo constituye tu habilidad para reclutar y liderar ciudadanos de Nueva York. A través de un sistema de mandatos muy simple (o por lo menos a nosotros se nos ha dicho que será muy simple) será posible dar órdenes a los reclutas. Y gracias al motor «Glacier» de Io Interactive, también cabe esperar algunos efectos especiales bastante buenos, tales como relámpagos, lluvia, nieve, humo y explosiones, todo ello en tiempo real. El audio ambiental, con tus tropas pasándose órdenes entre sí o llorando de dolor al ser alcanzados, contribuirá a mejorar la sensación de realismo del juego.



↑ Las posiciones de el francotirador en los tejados son estratégicas.



↑ Las gasolineras se convierten en objetivos tentadores para la guerrilla urbana.


Forum BARCELONA 2004
CUANDO ESTÁS SALVANDO TU PESCUEZO
DEL EJÉRCITO DE LA MUERTE
CON UN LANZALLAMAS EN UNA MANO
Y UNA MANDÍBULA DE ACERO EN LA OTRA,
CON LA BARBARIDAD DEL RAYMAN 3,
TODO LO DEMÁS
TE PARECERÁ UN JUEGO.
NOKIA
RAYMAN 3
moto gp
PUZZLE BOBBLE
CRASH
SIBERIAN STRIKE
www.juegos.movistar.com
A color. Con sonido. Con una definición espectacular. Con movimientos reales, muchas opciones, niveles. Y para colmo, metido en tu móvil. Para que juegues cuando y donde te de la gana. Sin importarte un pepino el resto del mundo. Descárgate desde tu NOKIA 3510i los nuevos videojuegos en MoviStar e-moción. Una barbaridad.
Nuevos videojuegos en MoviStar e-moción. Descárgatelos.
Telefónica
MoviStar
Precio de descarga 3€. ©2003 IN-FUSIO - Crash Bandicoot and related characters are (tm) and © of Universal Interactive, Inc. All Rights Reserved.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

CLUB FOOTBALL

¿Un gran juego de fútbol creado en el Reino Unido?

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: CODEMASTERS

DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2003

PLAYERS: 1-8

CUANDO se trata de juegos basados en el mayor espectáculo deportivo mucha gente piensa inmediatamente en la serie *FIFA*, de EA, o en la serie *Pro Evolution*, de Konami. Pero lo cierto es que Codemasters tiene planes muy sólidos para que todo esto cambie gracias a su serie *Club Football*.

Esta empresa ubicada en el Reino Unido se ha asegurado los derechos exclusivos de 17 de los mejores equipos europeos, lo que significa que jugadores, entrenadores, estadios e himnos de todos los clubes se hallarán representados de una forma realista en el juego (para una lista completa de los clubes, véase la información adicional). Y cuando decimos realista, queremos decir realista...

Durante una visita en exclusiva a la sede de esta empresa, nos dieron a conocer todos los aspectos del ciclo de desarrollo antes de que nadie más los conociera. En conjunto, hay 17 equipos. «En este momento acabamos de firmar con el Celtic y con el Real Madrid y esperamos poder añadir unos cuantos más cada temporada», reveló Simon Prytherch, responsable jefe del estudio. «Decidimos elegir los equipos de acuerdo con su relevancia dentro de Europa, y lo que menos tuvimos en cuenta fue la localización geográfica del club», prosiguió Prytherch.

De los 17 clubes, Codemasters tomó ocho fotos de cada miembro del primer equipo, que suele estar constituido por entre 20 y 25 jugadores. A continuación, dichas fotos fueron escaneadas con la ayuda de un PC, y a partir de aquí empezó el largo proceso de animación. Pero como puedes comprobar por estas primeras imágenes en exclusiva, el esfuerzo valió la pena. «Todos los jugadores de todos los clubes han sido modelados con sumo detalle, cosa que hasta la fecha no ocurre con los demás juegos. *FIFA* lo ha logrado con un par de jugadores, pero en nuestro caso lo hacemos extensivo a todo el equipo», añadió Prytherch.

Pero a pesar de que el juego tiene todas las apariencias de que va a arrasar a la competencia, ¿ocurrirá lo mismo con la ilación del juego? Ésta será el área que en definitiva decidirá el destino de *Club Football*. «Obviamente, respetamos a nuestros dos competidores principales, *FIFA* y *Pro Evolution*. Teniendo en cuenta lo que hacen son muy buenos y nosotros nos vemos como principiantes. No nos gusta soñar e ir diciendo que les vamos a derrotar de entrada. Pero sí creemos que vamos a situarnos por completo delante de ellos ya que vamos a poner en práctica un nuevo estilo de juego. Hemos analizado dónde se posiciona *Pro Evo* -realista pero con una curva de aprendizaje muy lenta- mientras que *FIFA* ha adoptado un enfoque mucho más directo. Ahora, nos estamos aplicando algunas de las lecciones que hemos aprendido de ambos. En definitiva, disponemos de una profundidad más a largo plazo, estilo *Pro Evo*, pero a semejanza de *FIFA*, aunque también podemos proporcionar una enorme satisfacción desde el primer momento», sentenció Prytherch.

Se han recreado hasta los más mínimos detalles de cada jugador.



Un vistazo del juego en acción durante una fase muy inicial del desarrollo.







Codemasters tomó fotos de todos los estadios...



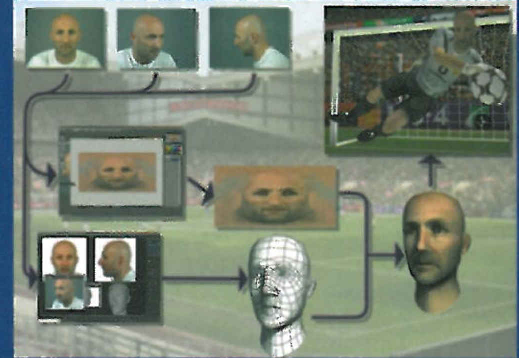
... y de cada jugador del primer equipo.

ESFUERZO EN EQUIPO

«EN NUESTRO caso, mantenemos buenas relaciones con los clubes porque nos proporcionan mucha ayuda. Sin su colaboración no nos sería posible ofrecer tanto detalle en relación con los equipos o los jugadores. Los clubes nos indican los jugadores que van a transferir y a quiénes van a fichar, con más antelación que a la prensa. Casi siempre podemos ver las equipaciones nuevas durante los meses de marzo o abril, cosa que generalmente no se anuncia públicamente hasta el mes de julio. Para satisfacer a los verdaderos aficionados de estos equipos, no queda más remedio que tratar directamente con los clubes», reveló Prytherch.



Un poco más abajo hubiera dolido mucho.



Los aficionados cantarán las canciones de su equipo.

INFORMACIÓN ADICIONAL

LISTA DE EQUIPOS

- Arsenal (Reino Unido)
- Aston Villa (Reino Unido)
- Chelsea (Reino Unido)
- Leeds United (Reino Unido)
- Liverpool (Reino Unido)
- Manchester United (Reino Unido)
- Rangers (Escocia)
- Borussia Dortmund (Alemania)
- Hamburgo SV (Alemania)
- FC Bayern Munich (Alemania)
- Ajax (Holanda)
- FC Barcelona (España)
- AC Milan (Italia)
- Juventus (Italia)
- Celtic (Escocia)
- Real Madrid (España)



Los anuncios que aparecen en las vallas de los estadios también son correctos. Todos los clubes ayudaron a Codemasters a ponerse en contacto con las empresas para que el anuncio fuera correcto.



CONVIÉRTETE EN UNA LEYENDA

Crea tu propia identidad y hazte famoso en cualquier juego al que juegues, estés donde estés.

ENCUENTRA A TUS AMIGOS.

Utiliza la lista de amigos para localizar a tus compañeros desde cualquier lugar, en cualquier juego.

SÁCALE MÁS PARTIDO A TUS JUEGOS.

Descárgate niveles extra, armas y personajes.

BUSCA TU PARTIDA.

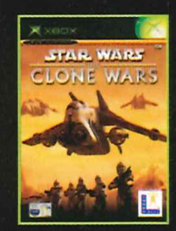
Con el 'OPTIMATCH™' encontrarás rápidamente contricantes que estén a tu altura.

HABLA MIENTRAS JUEGAS.

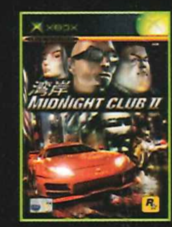
Chatea con tus amigos, comenta estrategias y machaca verbalmente a tus enemigos con el Xbox Voice Communicator.

¿QUIERES SABER MÁS? ENTRA EN XBOX.COM/ES/LIVE









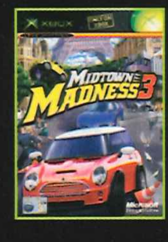



UNA EXPERIENCIA ÚNICA EN JUEGOS DE BANDA ANCHA.












Requerimientos: La consola de videojuegos Xbox, el Xbox *Live* Starter Kit (este kit incluye una suscripción de 12 meses a Xbox *Live*, los auriculares del Xbox Voice Communicator y 3 demos compatibles para Xbox *Live*) y una conexión de banda ancha compatible.



Para asegurarse de que un juego es compatible con Xbox *Live*, compruebe si en la caja aparece el logo.





VUELVE SAM FISHER

Ubi Soft anuncia el desarrollo de *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*



SI EL MES PASADO teníamos el placer de desvelaros las claves que Bungie nos proporcionó acerca de cómo será la secuela más esperada para el año que viene, *Halo 2*, ahora podemos hacer lo mismo con su inmediata perseguidora... Y es que si a los usuarios de Xbox se les preguntase cuál es el personaje que más ansían ver de nuevo en sus pantallas después de el Jefe Maestro, está claro que la respuesta sería Sam Fisher.

Aunque, en realidad, podemos calificar a *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, más que como una secuela, como la versión 2.0 de *Splinter Cell*, entre otras cosas porque contendrá buena parte de los escasos detalles que se echaban en falta en el primer juego, con mención especial para la más deseada... el multijugador.

Por encima del hecho de que el argumento de *Pandora Tomorrow* continuará la trama del primer juego, por encima de algunos cambios sutiles en la jugabilidad y por encima también de otros hechos significativos que supondrán innovaciones respecto al original, de nada se va a hablar con tanta intensidad y preponderancia como de la llegada del juego *on line* a *Splinter Cell*. Y es que el uso del *Xbox Communicator* con este juego promete ser una experiencia sin parangón que, por cierto, los usuarios de otras plataformas no podrán disfrutar.

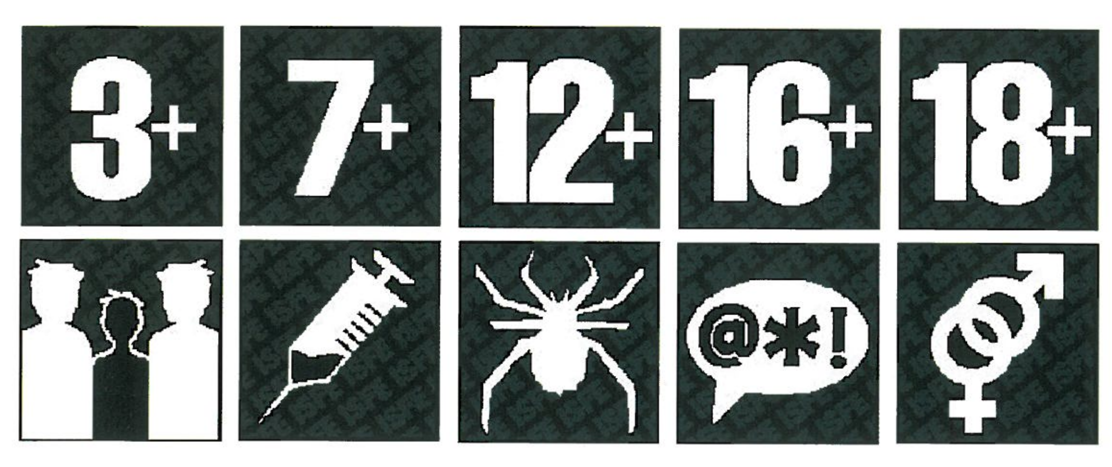
Sobre este hecho es importante reseñar que aunque el juego se haya convertido en un título multiplataforma, y es previsible que todas las versiones sean editadas casi al mismo tiempo, los usuarios de Xbox gozarán de la versión de mayor calidad técnica, y también la única que incorporará sonido digital surround Dolby 5.1.

De momento no han trascendido muchos más detalles del juego (aunque prometemos manteneos puntualmente informados) a excepción de uno de suma importancia: la introducción del modo multijugador llevará a Ubi Soft a incorporar nuevos personajes protagonistas al juego (no tendría sentido que todos los jugadores controlasen a diversos Sam Fisher), y es posible que algunos sean de género femenino...









ADESE PRESENTA UN NUEVO CÓDIGO DE AUTORREGULACIÓN

El sistema de clasificación PEGI se aplicará en 16 países europeos



DESPUÉS de trabajar durante casi dos años con un código de autorregulación propio que se aplicaba de forma voluntaria y que fue aprobado en abril de 2001, aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software) ha presentado un nuevo código bautizado como PEGI (Pan European Game Information). Este código ha sido elaborado a lo largo de los últimos veinte meses en colaboración con los otros 15 países europeos en los que se aplicará (todos los de la Unión Europea -excepto Alemania- junto con Noruega y Suiza).

PEGI (pronúnciese «Pegui») sustituye y amplía el código que actualmente existe e introduce nuevas edades intermedias en el etiquetado de los juegos (véase iconos adjuntos). Además, incorpora una serie de nuevos distintivos que advierten al consumidor de la presencia en el videojuego de factores tales como violencia, sexo, desnudos, drogas, miedo, palabrotas o discriminación. La aplicación del nuevo código será paulatina y, aunque coexistirá con el anterior durante julio y agosto, en septiembre será ya empleado de forma definitiva.

La «Puesta de largo» de PEGI se produjo en un acto celebrado el pasado día 3 de junio en el Ministerio de Sanidad y Consumo y contó con la presencia de la ministra del ramo, Ana Pastor, y del Presidente de aDeSe, Francisco Arteche. Ambos destacaron la importancia de la aplicación de este nuevo código, cuya elaboración ha sido francamente laboriosa, y que será muy beneficioso tanto para el propio sector como



para los consumidores. Ana Pastor adelantó también que su ministerio valora la posibilidad de darle al código el carácter de Ley, pasando su aplicación de ser voluntaria a obligatoria.





↑ El paisaje antes de la batalla... ↑ ... y en plena competición.

CUANDO GANO VEO... VERDE

Primer Campeonato on line de MotoGP 2

APROVECHANDO la celebración durante el pasado mes de junio del Gran Premio de Motociclismo de Catalunya, que se disputó en el circuito de Montmeló, Proein y Microsoft organizaron el Primer Campeonato *on line* nacional con el juego *MotoGP 2*.

Los aficionados que se desplazaron hasta el circuito pudieron participar en esta competición, en la que también tomaron parte otros usuarios que lo hicieron desde varias de las tiendas de la cadena CentroMail.

El primer clasificado recibió como premio un viaje con todos los gastos pagados al Gran Premio de la Comunidad Valenciana; el segundo clasificado se llevó una Xbox, un *kit Xbox Live* y el juego *MotoGP 2*; mientras, el tercero fue premiado con un equipo Gore Tex de competición.

ACCLAIM Y LOS COMICS

La compañía americana se asegura dos importantes licencias



CON tan sólo una diferencia de apenas unas pocas horas en la difusión de ambos comunicados, Acclaim hizo públicos sendos acuerdos para realizar juegos basados en dos licencias procedentes del mundo del cómic. El primero de estos acuerdos destaca por la puesta en marcha de un proyecto para llevar el comic de culto *100 Balas*, propiedad de DC Comics y creado por Eduardo Risso y Brain Azzarello, al mundo del videojuego.

Por otro lado, Acclaim también ha llegado a un acuerdo con Archangel Studios para dar forma a un juego que adapte la serie de comic *The Red Star*. Se trata de uno de los comics más galardonados de los últimos años, que transcurre en un futuro fantástico inspirado lejanamente en el imperio soviético.

Breves

LUCASARTS CAMBIA DE MANOS

Después de ser distribuidos durante bastantes años en nuestro país por Electronic Arts, a partir de ahora, los juegos de LucasArts van a ser lanzados en España por Proein (encargada del lanzamiento de los títulos de Activision, distribuidora europea de LucasArts).

REBAJAS DE VERANO

El precio de Xbox en Estados Unidos ha sido rebajado hasta los 179,99 dólares, asegurándose de nuevo elmantenimiento en la posición más aventajada en relación precio/calidad de ese mercado.

TOMA LA PÍLDORA VERDE

Ni la roja ni la azul... la nueva píldora que se le va ofrecer a Neo y a todos nosotros es la verde ya que un nuevo *pack* compuesto por Xbox y el juego *Enter the Matrix* está ya disponible al atractivo precio de 229 €.

METALLICA LLEGA A XBOX

Vivendi ha llegado a un acuerdo con el popular grupo de *rock* duro para desarrollar un juego inspirado en la música y la imagen de Metallica, del que por el momento sólo se sabe que será un título de acción frenética.

MÁS MATRIX

Aunque todavía no se ha confirmado de forma oficial, parece que Shiny ha filtrado en diferentes foros que ya trabaja en otros dos juegos basados en la trilogía de los Wachovsky. Uno se publicará en 2004 y el otro en 2006.

NUEVOS CONTENIDOS DESCARGABLES

Mech Assault y *Return to Castle Wolfestein: Tides of War* son los dos nuevos juegos de los que los usuarios de *Xbox Live* se podrán descargar contenidos. En el caso del primero, un nuevo modo multijugador, dos mapas, dos *mechs* y un arma.
En el caso del segundo, podremos descargar un nuevo nivel llamado «Barn».



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
VERANO	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ARTWORKS	BAM!
	ALIENS VS PREDATOR: EXTINCTION	FOX	EA
	BLOODRAYNE	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI
	DEUS EX 2	ION STORM	EIDOS
	DRONEZ	ZETHA GAMEZ	METROAUTUMND
	DUKES OF HAZZARD	UBI SOFT	UBI SOFT
	DUNGEONS AND DRAGONS	INFOGRAMES	INFOGRAMES
	EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	VIS	THQ
	F1 CAREER CHALLENGE	EA SPORTS	EA SPORTS
	FUTURAMA	DIGITAL ILLUSIONS	SCI
	GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS M.	POR CONFIRMAR	INFOGRAMES
	INSIDE PITCH 2003	MICROSOFT	MICROSOFT
	JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	VIVENDI	VIVENDI
	KUNG FU CHAOS	JUST ADD MONSTERS	MICROSOFT
	MACE GRIFFIN	WARTHOG	VIVENDI
	MALICE: KAT'S TALE	ARGONAUT	VIVENDI
	MATRIX: RELOADED	SHINY	INFOGRAMES
	MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	TAKE2
	MOTOGP 2	CLIMAX	THQ
	PRO BEACH SOCCER	WANADOO	WANADOO
	RED FACTION 2	VOLITION	THQ
	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	NERVE SOFTWARE	ACTIVISION
	RUN LIKE HELL	INTERPLAY	VIVENDI
	STAR WARS: KOTOR	BIOWARE	ACTIVISION
	STAR WARS: THE CLONE WARS	FACTOR 5	ACTIVISION
	STARCRAFT: GHOST	BLIZZARD	BLIZZARD
	STARSKY AND HUTCH	POR CONFIRMAR	EMPIRE
	SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	ARGONAUT	VIVENDI
	THE GREAT ESCAPE	PIVOTAL GAMES	SCI
	THE HULK	UNIVERSAL	VIVENDI
	WOLVERINE'S REVENGE	GENEPOOL	ACTIVISION
	WWE RAW 2	ANCHOR	THQ
	YAGER	YAGER	THQ
OTOÑO	AMPED 2	MICROSOFT	MICROSOFT
	BACKYARD WRESTLING	PARADOX	EIDOS
	BARBIE RACING ADVENTURE	COKTEL	VIVENDI
	BRUTE FORCE	DIGITAL ANVIL	MICROSOFT
	CRIMSON SKIES	MICROSOFT	MICROSOFT
	CURSE	WANADOO	WANADOO
	FALCONE: INTO THE MAELSTROM	POINT BLANK	VIRGIN
	FINDING NEMO	VICARIOUS VISIONS	THQ
	FREEDOM	IO INTERACTIVE	EA
	FREEKSTYLE	EA BIG	ELECTRONIC ARTS
	GHOST MASTER	SICK PUPPIES	EMPIRE
	GHOST RECON: ISLAND THUNDER	RED STROM ENT.	UBI SOFT
	GLADIUS	LUCASARTS	LUCASARTS
	GROUP S CHALLENGE	CAPCOM	CAPCOM
	INDY RACING LEAGUE	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	JACKED	3DO	3DO
	LOTUS CHALLENGE	TITUS	VIE
	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	EA
	MIDTOWN MADNESS 3	DIGITAL ILLUSIONS	MICROSOFT
	NINJA GAIDEN	TECMO	MICROSOFT
	OPERATION F'POINT: COLD WAR CRISIS	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	MEN OF VALOR	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL
	PSYCHONAUTS	DOUBLE FINE	MICROSOFT
	RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	UBI SOFT	UBI SOFT
	ROLAND GARROS 2003	POR CONFIRMAR	WANADOO
	SHINING LORE	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	RAVEN	ACTIVISION
	SOUL CALIBUR II	NAMCO	NAMCO
	SPY VS SPY	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	TOP SPIN	MICROSOFT	POWER AND MAGIC
	TORK	TIWAK	MICROSOFT
	TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	LUXOFLUX	ACTIVISION 5
INVIERNO	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO AUTUMND
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	BC	INTREPID ENTERTAINMENT	MICROSOFT
	BEHIND AXIS LINES	IO INTERACTIVE	WANADOO
	BROKEN SWORD	REVOLUTION	REVOLUTION
	CONFLICT: DESERT SIEGE	IO INTERACTIVE	SCI

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



LAS MOTOS, como no podía ser de otra manera, ocupan el lugar más alto de nuestra clasificación. Además, el primer *MotoGP*, en su edición «Classics», también está entre los 10 juegos más vendidos; una prueba irrefutable de lo grande que es este título. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. MOTOGP 2
EDITOR:THQ DESARROLLADOR: CLIMAX
Disfruta ya de la secuela del mejor juego de conducción de motociclismo de todos los tiempos.

2. ENTER THE MATRIX
EDITOR: **ATARI.** DESARROLLADOR: **SHINY ENT.**
No te conformes sólo con la película. El videojuego promete ser igual de espectacular y hará las delicias de los *matrixmaníacos*.

3. BURNOUT 2
EDITOR: **ACCLAIM** DESARROLLADOR: **CRITERION GAMES**
La secuela de este juego de conducción roza la perfección y promete muchas, pero que muchas horas de diversión.

4. METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
EDITOR: **KONAMI** DESARROLLADOR: **KONAMI**
Encarna a Snake en esta edición especial del juego de espionaje más famoso del mundo.

5. HULK
EDITOR: **VIVENDI** DESARROLLADOR: **RADICAL ENTERTAINMENT**
Juega como La Masa en este juego de acción en tercera persona en el que tendrás que abrirte paso a la fuerza.

6. HOUSE OF THE DEAD 3
EDITOR: **ATARI** DESARROLLADOR: **SEGA / WOW ENTERTAINMENT**
El esperado retorno de una excelente saga que ya va por su tercera edición.

7. DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **TECMO**
Juega al voley playa mientras intentas hacer amigos y pasas unas buenas vacaciones en una isla paradisíaca.

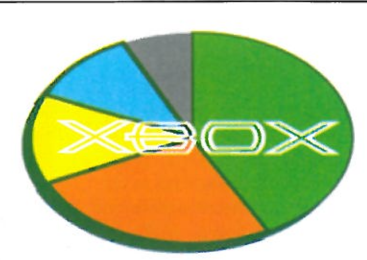
8. TAO FENG: FIST OF THE LOTUS
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **STUDIO GIGANTE**
El título que cuenta con todos los ingredientes para convertirse en el abanderado del renacimiento de los *beat'-em-up* en Xbox.

9. PROJECT ZERO
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **TECMO**
Otro juego de terror psicológico en el que los fantasmas no serán lo único contra lo que tengas que luchas.

10. MOTOGP «Classics»
EDITOR: **THQ** DESARROLLADOR: **CLIMAX BRIGHTON**
Vive toda la emoción del Gran Premio de Motociclismo en el salón de tu casa.

ESTADÍSTICAS XBOX

¿Cuál es el juego que más te gusta para jugar con *Xbox Live*?



LEYENDA

MotoGP	42,16 %
Unreal Championship	25,79 %
Ghost Recon	13,72 %
MechAssault	11,26 %
Capcom vs SNK 2 EO	7,07 %

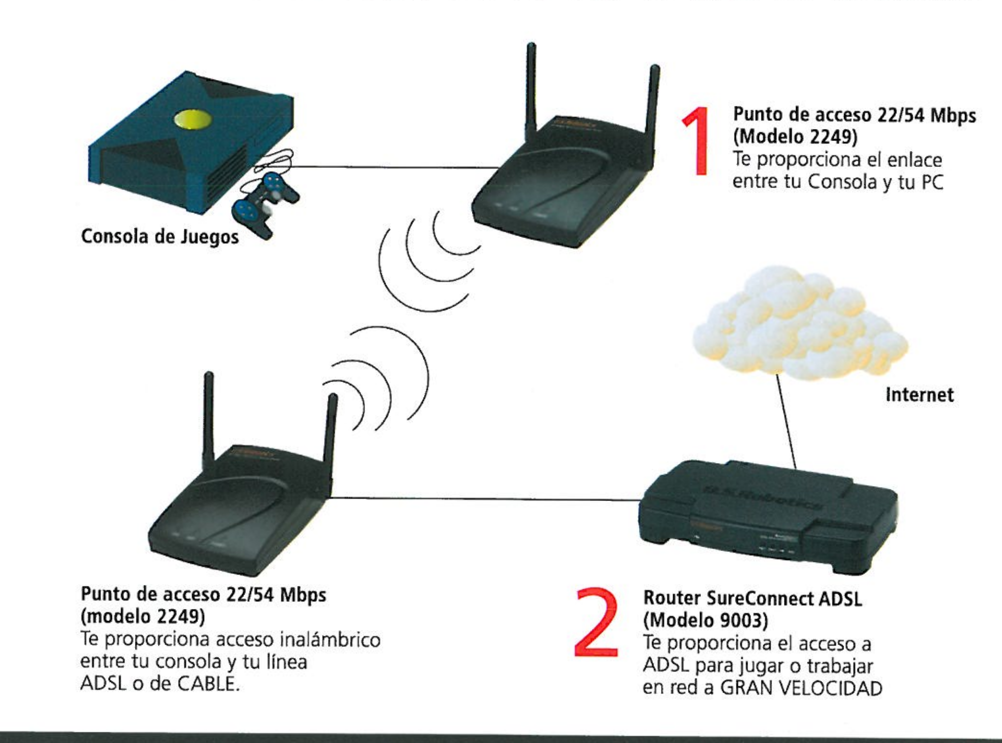
Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net.

JUEGA SIN LIMITES!

POR FIN, DISFRUTA DE TU CONSOLA SIN NINGUN TIPO DE CABLES.

- SIN CABLES. Juega desde cualquier lugar de tu casa
- ALTA VELOCIDAD. Aprovecha el rendimiento A TOPE
- TU RED LOCAL conectada a tu video consola y SIN CABLES
- SIMPLE de instalar

Visita www.usr.com/gaming



U.S.Robotics®

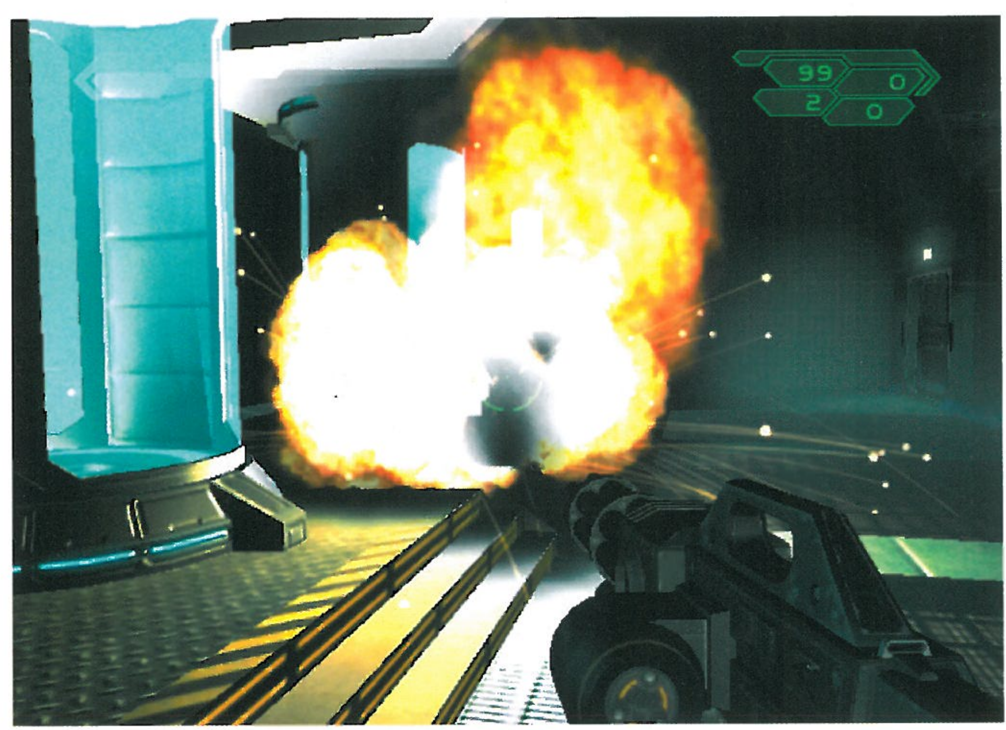
Ready. Set. Connect.™

Disponible en:

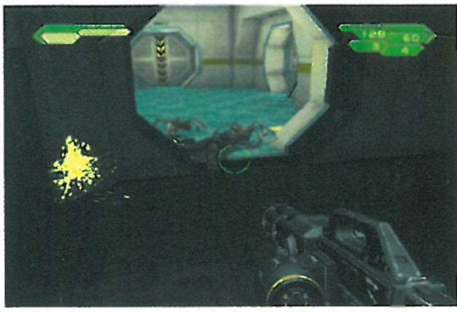








↑ Contamos con un amplio arsenal de armas, algunas de ellas realmente devastadoras.



↑ Nos las veremos con todo tipo de criaturas alienígenas poco amistosas.



↑ El combate espacial es tan importante como la acción en primera persona.

Mace Griffin Bounty Hunter

Se ofrece caza recompensas espacial...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: WARTHOG
DISTRIBUIDOR: VIVENDI
LANZAMIENTO: AGOSTO 2003



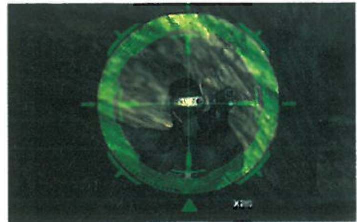
EMPLAZADO en un futuro muy lejano, el argumento de este juego nos sitúa ante el siguiente escenario: diferentes razas de la galaxia se hallan luchando entre sí para hacerse con los recursos de una serie de planetas recientemente descubiertos... La situación, obviamente, es una auténtica merienda espacial. Por si esto fuera poco, pronto se suman a la fiesta una serie de piratas espaciales que luchan por su parte del pastel.

Para poner un poco de orden en este galimatías, el gobierno recluta a un grupo de Rangers de élite pero, a causa de las maquinaciones de un traidor, todos ellos mueren con una sola excepción. ¿Lo adivinas? Sí, el protagonista de este juego, Mace Griffin. Lo peor es que por una serie de nefastas circunstancias, es acusado de haber acabado con sus compañeros y da con sus huesos en prisión. Una vez fuera de ella, se convierte en un caza recompensas y aprovechará su situación para intentar averiguar quién le traicionó y culminar su particular venganza.

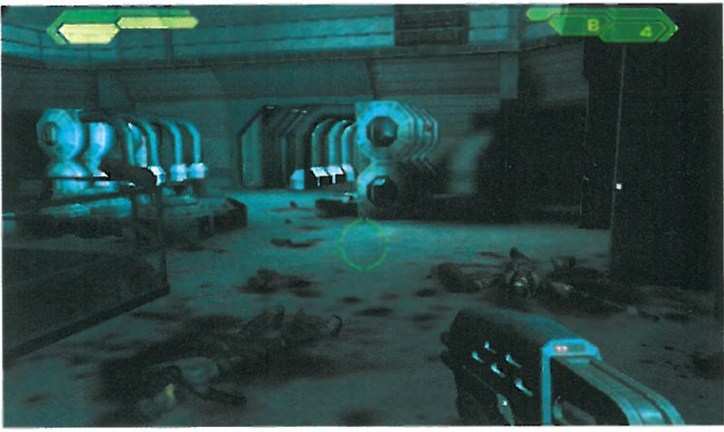
La jugabilidad de este título está dividida en dos partes claramente diferenciadas: combates espaciales a bordo de naves futuristas y secuencias arcade con forma de *shooter* en primera persona. Ambas están hiladas a través de un argumento por el que desfilarán una buena cantidad de personajes no jugables que nos proporcionarán pistas y contribuirán a que la historia avance.

Una de las cosas más curiosas del juego es que una vez que estemos pilotando nuestra nave podremos en cualquier momento soltar los mandos, levantarnos, darnos un garbeo por el interior de nuestro «cacharro» y luego volver a ponernos a los mandos de la nave para retomar la navegación. De la misma forma, cuando lleguemos a un planeta, podremos salir de la nave y la acción pasará a primera persona para volver a convertirse en un *shooter*.

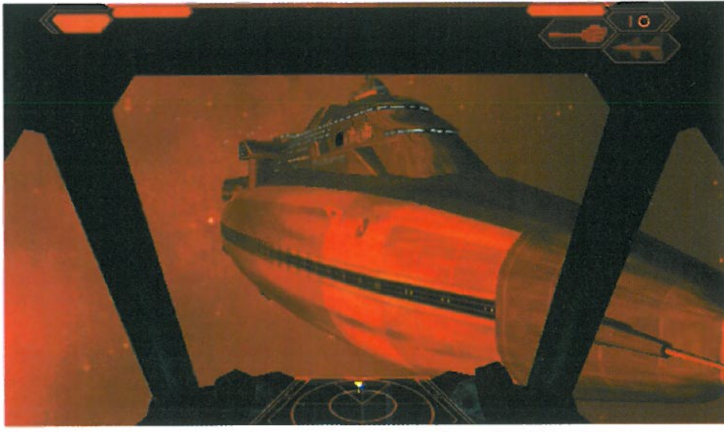
Una idea original, atractiva y que Warthog ha resuelto técnicamente de forma realmente brillante. Pronto descubriremos si la jugabilidad también está a la altura.



↑ Un blanco perfecto...



↑ A esto se le llama un trabajo bien hecho...



↑ Podremos atracar, desembarcar y merodear por todas las naves que encontremos.



El motor de combate es más avanzado de lo que cabría esperar y es esencial en el juego.

True Crime: Streets of L.A.

De malas calles y calles aún más malas

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **LUXOFLUX**
EDITOR: **ACTIVISION**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2003**



PARA AQUELLOS sin imaginación, afirmamos que esto es *Grand Theft Auto*, sólo que con muchas mejoras y una ciudad mucho, pero que mucho mayor por la que deambular. Para aquellos que le dan aún más al tarro, os damos la bienvenida a un complejo y ramificado juego de conducción por misiones con nada menos que 386 Km^2 de Los Angeles. Las habilidades de tu personaje mejoran con la experiencia y el motor del juego sigue tus progresos y preferencias y hace ajustes en consonancia.

Las luchas no son una mera cuestión de aporrear botones como podría esperarse en un juego multigénero, sino algo fluido y variado. Eres un tipo llamado Nick Kang y puedes aprender nuevos movimientos visitando *dojos*, así como pulir tus dotes de tiro y conducción. Tampoco faltará tu buena ración de kung fu al más puro estilo Jet Li.

«Se podría comparar con un detallado *beat-'em-up*. Hay combos de uno, dos y tres botones y patadas y puñetazos hacia atrás.»

En los frenéticos tiroteos, Kang puede apuntar con ambas manos, así como empuñar un arma distinta en cada una. Parece complicado, pero como dice Bryant Bustamante, productor de Luxoflux, «siempre tienes un blanco principal y uno secundario», así que no es tan difícil.

Hay más de 36 vehículos y, además de armar jaleo en Los Angeles, habrá más de 50 entornos. Y sin tiempos de carga, a menos que juegues en una PS2.

Dale ritmo

¿Harto de la música predeterminada? Ya es cosa tuya...

LA PRESENTACIÓN en *True Crime* es muy cinematográfica. Además, los usuarios de Xbox podrán añadir sus propias canciones para acompañar las situaciones del juego. Un reproductor en pantalla manejará hasta diez categorías distintas, de modo que podrías agujerear villanos al son de Bon Jovi o conducir con los Chemical Brothers de fondo.



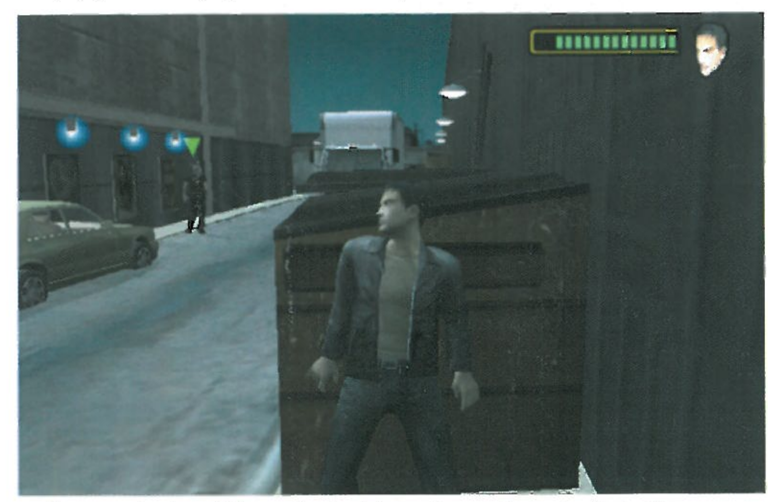
Elige con qué melodía disparar.



Los escudos humanos van bien.



Conducir y disparar, todo uno.



Si no te va lo de acribillar malos, tendrás ocasiones mil para ir a hurtadillas.



¡Chúpate mi ataque volador a dos pies! ¡Y con calcetines blancos!



A estas velocidades, las cosas pueden complicarse enseguida. Sólo para auténticos hombres y mujeres.



El icono de abajo indica la temperatura de los neumáticos.



Los coches son idénticos a los de la competición real.

IndyCar Series

No se trata sólo de girar a la izquierda...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: BRAIN IN A JAR
DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
LANZAMIENTO: JUNIO 2003



YA SABEMOS lo que estas pensando, porque nosotros también lo hemos pensado. Los circuitos ovales –y la Indy 500 en particular– es un rollazo en plan «ve recto, gira a la izquierda, ve recto, gira a la izquierda». Pero ahora te equivocas. Puede que en un circuito oval no utilices demasiado los intermitentes de la derecha (si así fuera, estarías muy mal), pero ahí está ese muro, hecho de un hormigón duro, rígido. Tú, en cambio, te compones de varias partes blandas. Así que, si te gusta seguir vivo, impactar contra él a 240 mph no es muy buena idea.

Pero si eres una máquina capaz de mantener una velocidad media de 215mph y acelerar como una *superbike*, la cosa no siempre acaba así. En el nuevo *IndyCar Series*, de Codemasters, no tardarás en conocerte al dedillo ese muro. Esto son carreras en estado puro para auténticos incondicionales. Pusilánimes abstenerse.

Tendrás a tu disposición una temporada completa de la IndyCar, 14 pistas, 27 coches, 15 carreras y una excelente serie de clases de entrenamiento para aprender qué hace falta para ganar. La sensación de velocidad es increíble, la IA de los corredores brutal (aunque cometen errores) y vas a tener que ser un piloto fabuloso para oler siquiera el podio.



Fíjate en la cantidad de coches que hay a la vez en pista.



Los pilotos de la CPU pueden cargarse su coche igual que tú, cosa que aumenta la emoción de la competición.

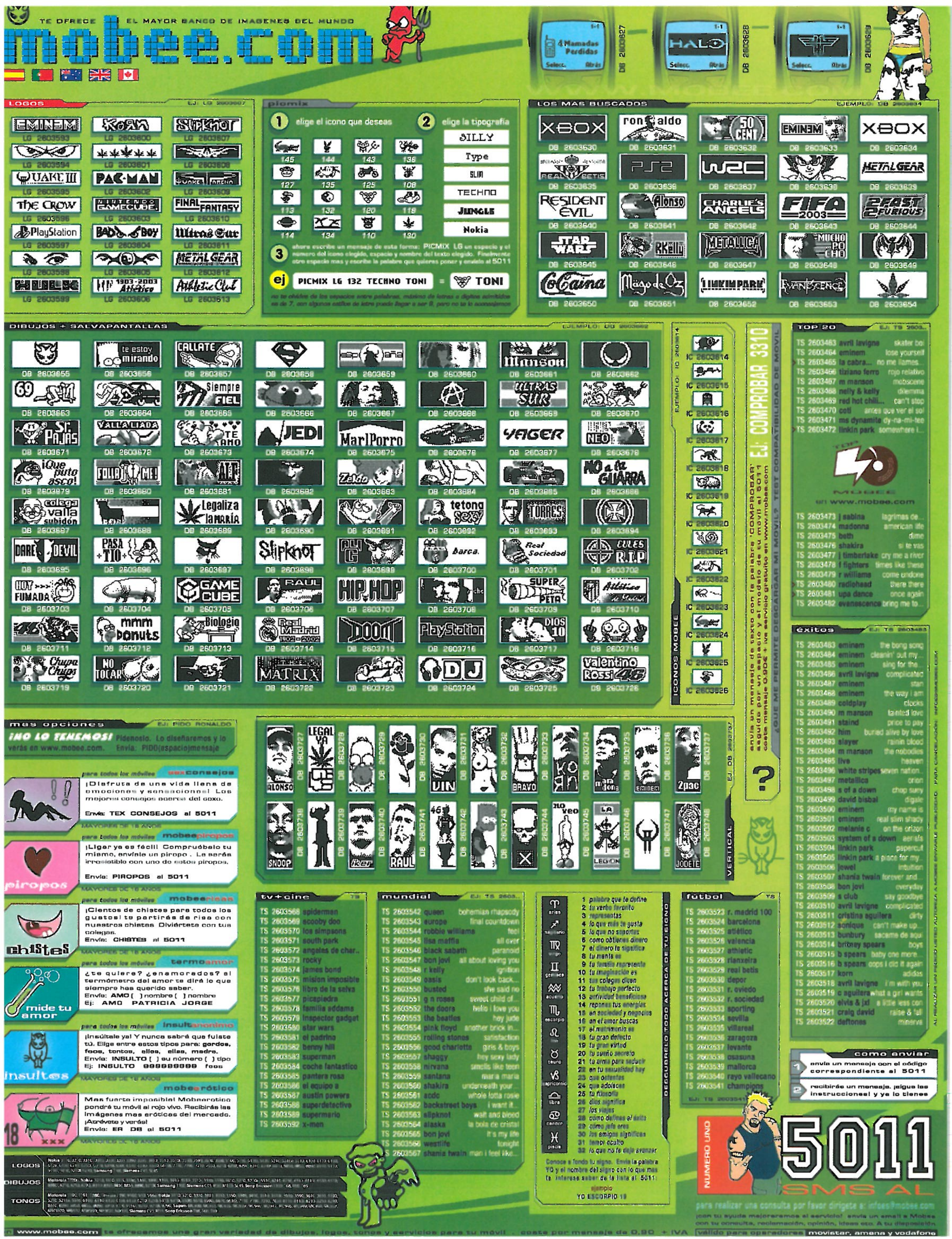
Saber es poder



Si faltas a clase, acabarás así.

¿Crees que sabes lo que haces? Piénsatelo otra vez.

A MENOS que ya estés familiarizado con los entresijos de la mecánica y términos como alerones, amortiguadores o cajas de cambio, vas a tener mucho que aprender antes de empezar a ganar carreras. *IndyCar Series* presenta una magnífica forma de entrenarte a para poder ilustrar el efecto de tus cambios. Ya no tienes excusa.



TE OFRECE EL MAYOR BANCO DE IMAGENES DEL MUNDO
mobee.com
LOGOS
EJ: LG 2603607
LG 2603593
LG 2603600
LG 2603607
LG 2603594
LG 2603601
LG 2603608
LG 2603595
LG 2603602
LG 2603609
LG 2603596
LG 2603603
LG 2603610
LG 2603597
LG 2603604
LG 2603611
LG 2603598
LG 2603605
LG 2603612
LG 2603599
LG 2603606
LG 2603613
picmix
1 elige el icono que deseas
2 elige la tipografía
SILLY
Type
SLIM
TECHNO
JUNGLE
Nokia
3 ahora escribe un mensaje de esta forma: PICMIX LG un espacio y el número del icono elegido, espacio y nombre del texto elegido. Finalmente otro espacio mas y escribe la palabra que quieres poner y envíalo al 5011
ej PICMIX LG 132 TECHNO TONI = TONI
LOS MAS BUSCADOS
EJEMPLO: DB 2603634
DB 2603630
DB 2603631
DB 2603632
DB 2603633
DB 2603634
DB 2603635
DB 2603636
DB 2603637
DB 2603638
DB 2603639
DB 2603640
DB 2603641
DB 2603642
DB 2603643
DB 2603644
DB 2603645
DB 2603646
DB 2603647
DB 2603648
DB 2603649
DB 2603650
DB 2603651
DB 2603652
DB 2603653
DB 2603654
DIBUJOS + SALVAPANTALLAS
DB 2603655
DB 2603656
DB 2603657
DB 2603658
DB 2603659
DB 2603660
DB 2603661
DB 2603662
DB 2603663
DB 2603664
DB 2603665
DB 2603666
DB 2603667
DB 2603668
DB 2603669
DB 2603670
DB 2603671
DB 2603672
DB 2603673
DB 2603674
DB 2603675
DB 2603676
DB 2603677
DB 2603678
DB 2603679
DB 2603680
DB 2603681
DB 2603682
DB 2603683
DB 2603684
DB 2603685
DB 2603686
DB 2603687
DB 2603688
DB 2603689
DB 2603690
DB 2603691
DB 2603692
DB 2603693
DB 2603694
DB 2603695
DB 2603696
DB 2603697
DB 2603698
DB 2603699
DB 2603700
DB 2603701
DB 2603702
DB 2603703
DB 2603704
DB 2603705
DB 2603706
DB 2603707
DB 2603708
DB 2603709
DB 2603710
DB 2603711
DB 2603712
DB 2603713
DB 2603714
DB 2603715
DB 2603716
DB 2603717
DB 2603718
DB 2603719
DB 2603720
DB 2603721
DB 2603722
DB 2603723
DB 2603724
DB 2603725
DB 2603726
ICONOS MOBEE
IC 2603614
IC 2603615
IC 2603616
IC 2603617
IC 2603618
IC 2603619
IC 2603620
IC 2603621
IC 2603622
IC 2603623
IC 2603624
IC 2603625
IC 2603626
EJ: COMPROBAR 3310
TEST COMPATIBILIDAD DE MOVIL
TOP 20
TS 2603463 avril lavigne
TS 2603464 eminem
TS 2603465 la cabra...
TS 2603466 tiziano ferro
TS 2603467 m manson
TS 2603468 nelly & kelly
TS 2603469 red hot chili...
TS 2603470 coti
TS 2603471 ms dynamite
TS 2603472 linkin park
un www.mobee.com
TS 2603473 j sabina
TS 2603474 madonna
TS 2603475 beth
TS 2603476 shakira
TS 2603477 j timberlake
TS 2603478 f fighters
TS 2603479 r williams
TS 2603480 radiohead
TS 2603481 upa dance
TS 2603482 evanescence
éxitos
mas opciones
¡NO LO TENEMOS! Pídenoslo. Lo diseñaremos y lo verás en www.mobee.com. Envía: PIDO(espacio)mensaje
para todos los móviles sexconsejos
¡Disfruta de una vida llena de emociones y sensaciones! Los mejores consejos acerca del sexo.
Envía: TEX CONSEJOS al 5011
MAYORES DE 18 AÑOS
para todos los móviles mobeepiropos
¡Ligar ya es fácil! Compruébalo tu mismo, envíale un piropo. Le serás irresistible con uno de estos piropos.
Envía: PIROPOS al 5011
piropos
para todos los móviles mobeerisas
¡Cientos de chistes para todos los gustos! Te partirás de risa con nuestros chistes. Diviértete con tus colegas.
Envía: CHISTES al 5011
chistes
para todos los móviles termoamor
¿te quiere? ¿enamorados? el termómetro del amor te dirá lo que siempre has querido saber.
Envía: AMO ( ) nombre ( ) nombre
Ej: AMO PATRICIA JORGE
mide tu amor
para todos los móviles insultoanonimo
¡Insúltale ya! Y nunca sabrá que fuiste tú. Elige entre estos tipos para: gordos, feos, tontos, ellos, ellas, madre.
insultos
para todos los móviles mobeerótico
Mas fuerte imposible! Mobeerótico pondrá tu móvil al rojo vivo. Recibirás las imágenes mas eróticas del mercado. ¡Atrévete y verás!
Envía: ER DB al 5011
MAYORES DE 18 AÑOS
VERTICAL
tv+cine
TS 2603568 spiderman
TS 2603569 scooby doo
TS 2603570 los simpsons
TS 2603571 south park
TS 2603573 rocky
TS 2603574 james bond
TS 2603575 mision imposible
TS 2603580 star wars
TS 2603581 el padrino
TS 2603582 benny hill
TS 2603583 superman
TS 2603584 coche fantastico
TS 2603585 pantera rosa
TS 2603586 el equipo a
TS 2603588 superdetective
TS 2603589 supermario
TS 2603592 x-men
mundial
TS 2603542 queen
TS 2603543 europe
TS 2603544 robbie williams
TS 2603545 lisa maffia
TS 2603546 black sabath
TS 2603547 bon jovi
TS 2603549 oasis
TS 2603551 g n roses
TS 2603552 the doors
TS 2603553 the beatles
TS 2603554 pink floyd
TS 2603555 rolling stones
TS 2603557 shaggy
TS 2603558 nirvana
TS 2603559 santana
TS 2603560 shakira
TS 2603564 alaska
TS 2603565 bon jovi
TS 2603566 westlife
TS 2603567 shania twain
DESCUBRELO TODO ACERCA DE TU SIGNO
Conoce a fondo tu signo. Envía la palabra YO y el nombre del signo con lo que más te interese saber de la lista al 5011
YO ESCORPIO 18
fútbol
TS 2603523 r. madrid
TS 2603524 barcelona
TS 2603525 atlético
TS 2603526 valencia
TS 2603527 athletic
TS 2603528 rlanxeira
TS 2603529 real betis
TS 2603530 depor
TS 2603531 r. oviedo
TS 2603532 r. sociedad
TS 2603533 sporting
TS 2603534 sevilla
TS 2603535 villareal
TS 2603536 zaragoza
TS 2603537 levante
TS 2603538 osasuna
TS 2603539 mallorca
TS 2603540 rayo vallecano
TS 2603541 champions
como enviar
1 envía un mensaje con el código correspondiente al 5011
2 recibirás un mensaje. ¡sigue las instrucciones! y ya lo tienes
NUMERO UNO
5011
SMS AL
para realizar una consulta por favor dirígete a: infos@mobee.com
LOGOS
DIBUJOS
TONOS
www.mobee.com te ofrecemos una gran variedad de dibujos, logos, tonos y servicios para tu móvil · coste por mensaje de 0,90 € + IVA
movistar, amena y vodafone

CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

MÁS ESTRATEGIA

Me gustaría que Xbox dispusiera en un futuro de juegos como *Praetorians* o *Age of Mythology*. ¿O es que acaso no son compatibles con Xbox? PlayStation 2 ya tiene *Age of Empires II*...

Salvador Blanco
(correo electrónico)

Tradicionalmente, los juegos de estrategia no se han prodigado dentro del mundo de las consolas. A veces por falta de potencia, otras por un éxito comercial algo dudoso y, muchas otras veces, por el engorro de controlar tantas unidades con un *pad*. El caso es que se pueden contar muy pocos éxitos del género en consola. De momento no sabemos si Pyro tiene pensado versionar *Praetorians* en Xbox (no puedes jugar ni con éste ni con otros juegos de PC en Xbox) pero el que sí tienes disponible es el fenomenal *Commandos 2*. En cuanto a *Age Of Empires II*, formó parte de un antiguo acuerdo entre Konami y Microsoft del que surgió esta conversión, con un nivel técnico bastante lamentable.

IMPRESIONADO CON *HALO 2*

Hola. En primer lugar os quería felicitar por vuestra revista. Ya he visto que ha llegado el video de *Halo 2* y estoy satisfecho. ¿Cuándo llegará la demo? ¿Creéis que habrá una tercera parte?

Lu Trave
(correo electrónico)

Tras visionar unos cuantos vídeos de *Halo 2* procedentes del E3, más de uno se ha quedado con la boca abierta durante días. En el lado negativo están los insufribles meses que nos quedan hasta disfrutar de esta maravilla en nuestras consolas, ya que tenemos que esperar hasta el 2004. En cuanto a la tercera parte, casi apostaríamos por ello viendo las numerosísimas secuelas que se lanzan de todos los juegos de gran éxito como lo es, sin duda, *Halo*.



DESDE HALO CON AMOR

Hola soy de Madrid y un apasionado de Xbox. Por esa razón escribo. Me gustaría saber como es que un juego como *Halo* no funciona con *Xbox Live*. También quería preguntaros si sabéis si *Halo 2* lo va a hacer.¿Os imagináis 20 Jefes Maestro contra otros 20 sobre tanques y coches...?

José Antonio
(correo electrónico)

A pesar de ser técnicamente posible, *Halo* no incluyó la opción multijugador a través de Internet porque la infraestructura de *Xbox Live* aún no estaba preparada. *Halo* tenía que estar listo para el lanzamiento de la consola, así que no tenía mucho sentido incluir a toda prisa unas opciones tan importantes sin probarlas debidamente. Efectivamente, *Halo 2* tendrá numerosos modos de juego *on line*, con todo tipo de armas y vehículos. Ten por seguro que *Halo 2* tendrá muy en cuenta todas esas opciones, sin olvidar una fantástica aventura para un solo jugador.

CALIDAD DE IMAGEN PARA XBOX.

Hola amigos. Hace ya mas de un año que salió Xbox y que la compré. Con ella adquirí el cable Scart especial para RGB, pero aún no estoy seguro de que sea el mejor. ¿Qué cable de conexión a la televisión creéis que es el mejor? ¿Ya tengo el mejor? Gracias.

Warlock
(correo electrónico)

A pesar de que hay otras opciones con una buena calidad de imagen como el S-vídeo, la mejor opción es, sin duda, el cable avanzado de Microsoft, ya que además de disponer de la imagen más nítida, podrás usar la salida óptica para conectar tu sistema de altavoces 5.1.

EN EL BANDO CORRECTO

Hola. En primer lugar quería felicitaros por la revista, está bastante lograda. Hace meses que cambié mi PS2 por una Xbox así que, al mismo tiempo que cambiaba de consola, también mejoraba mi calidad de vida. Como también cambié de revista, me gustaría que mejoraseis un par de puntos: publicar un listado con todos los juegos disponibles y su puntuación, para facilitar el cambio y la compra de los juegos. Segundo, me gustaría que pusierais los cupones en una página especial ya que no me gusta romper la revista para participar en los concursos. Por ultimo, dos preguntas: ¿Cuál es el mejor juego de rol que existe? ¿Y de plataformas que no sea *Blinx*?

Rafa (carta)

Seguramente, con el paso del tiempo y según vayas teniendo más juegos, verás cada día como tu decisión ha sido totalmente acertada. En cuanto a la revista, tendremos muy en cuenta tus sugerencias. De hecho, ya hemos empezado a incluir el listado que solicitas. De juegos de rol, como número uno pondríamos a *Morrowind*, aunque el hecho de que esté en inglés puede echar para atrás a más de uno. Respecto a las plataformas, no podemos dejar de recomendarte el excelente *Rayman 3*, seguido a distancia de *Vexx*, con más acción pero también con menos «chispa» que nuestro querido Rayman.

MÁS SPLINTER CELL

Hola, soy Sergio, y ante todo quiero decir que *Splinter Cell* es un juego fantástico, lleno de aventura, misterio y diversión. El problema es que ya me lo he pasado y, como me gusta tanto, quiero saber si ya se ha empezado algún proyecto para la continuación de este fabuloso juego de arcade. Por cierto, ¿me recomendáis comprarme *Fable*? Aprovecho también para decir que los gráficos de *Metal Gear Solid 2* me han decepcionado, espero que hagan una versión mejorada y con nuevos niveles. Eso es todo. Un saludo.

Sergi Deuton
(correo electrónico)

Si has estado al tanto de las noticias últimamente, sabrás que Ubi Soft ya tiene en desarrollo la segunda parte de *Splinter Cell*, llamada provisionalmente *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, pero mientras tanto puedes descargarte las misiones nuevas que se van colgando a través de *Xbox live*. Además, ahora tienes disponible una guía, *Splinter Cell, La nueva era del sigilo* que te puede servir para acabar de sacarle todo el jugo a este espectacular título. Seguramente, acabaremos recomendando *Fable* a todo el mundo, pero primero esperaremos a tener la versión final en nuestras manos para comprobar su calidad. Gracias a Konami hemos tenido dos cosas: primero una versión de un grandísimo juego de acción y espionaje, y segundo, una conversión que no aprovecha las evidentes mejoras de hardware que Xbox tiene frente a PS2. En fin, esperemos que no pase la próxima vez.

COLGADO CON XBOX

He adquirido hace poco una Xbox y me gustaría saber unas cuantas cosillas. La primera es si es normal que un juego se quede colgado, porque el otro día jugando a *El Señor de los Anillos*, de Vivendi, me pasó. También me gustaría saber si es normal el ruido que hace la consola al leer los DVD. Gracias por su atención.

Miguel López
(correo electrónico)

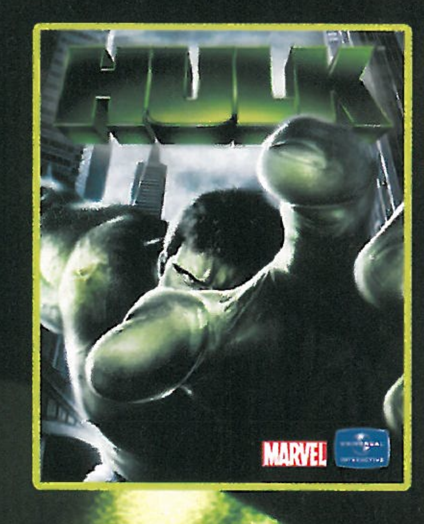
Enhorabuena por tu adquisición. No te preocupes si sufres algún cuelgue esporádico mientras juegas con Xbox, es algo que pasa muy de vez en cuando en todos los sistemas, pero si no es frecuente, no debe preocuparte. Nosotros no creemos que el ruido del lector sea tan fuerte como nos comentas (igual es que tenemos los altavoces a toda pastilla) pero si sigues teniendo problemas, lo mejor es acudir al servicio técnico oficial de Microsoft.



¡DESATA TU FURIA!

Tras los acontecimientos del gran éxito cinematográfico de Universal Pictures, el científico Bruce Banner y su furioso alter ego, Hulk, inician una lucha contra las terribles fuerzas de El Líder, quien intenta crear un ejército de criaturas gamma en el mundo.





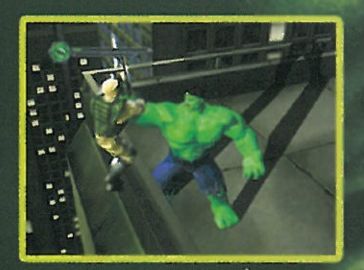
El Increíble Hulk, también disponible para Game Boy Advance™



25 escenarios totalmente interactivos y destructibles. Todo lo que ves, lo puedes destrozar.



Enfréntate a villanos clásicos y a enemigos nuevos y enormes. Lucha contra hasta 10 enemigos a la vez.



45 ataques devastadores para deshacerte de tus enemigos.



Como Dr. Bruce Banner, vence a tus enemigos utilizando el sigilo y el disfraz como armas principales.

JUEGA CON EL VIDEOJUEGO - VE LA PELÍCULA

























Desde el foro

Xbox y sus usuarios están creciendo a un ritmo imparable, por encima de las previsiones más optimistas. Y todo por los atractivos packs que han ido apareciendo con la consola. Si la comunidad de jugadores sigue creciendo, también es gracias a la gran apuesta de Microsoft por el juego on line con *Xbox Live*, sistema para el que ya desde su salida tienes juegos compatibles como Return To Castle Wolfenstein o MotoGP 2.

EN EL FORO «General», un nuevo forista llamado **Cloud** cuelga un mensaje con una enorme lista de juegos que van a salir próximamente para Xbox: *Halo2, Brute Force, Counter-Strike, Otogi*, etc... **Cloud** comenta la enorme ilusión que le hace por jugar con todos, al tiempo que se preocupa de la salud de sus ahorros, bastante tocados con tantos títulos de calidad. Foristas como **Pliskin** o **Quitina** esperan tanto o más que **Cloud** la salida de esos títulos y confían en que no se retrasen tanto como suele ser habitual cuando hablamos de posibles bombazos.

Tras habernos quedado con la boca abierta por el fantástico E3 que ha protagonizado Xbox, son muchos los títulos que se presentan en sociedad, como *Fable*, uno de los juegos más esperados por jugadores como **Houdini**, quien precisamente se hace eco en uno de sus mensajes de la puesta en marcha de la página de *Fable* (www.fable-game.com).

Tonybox está muy enganchado con *Enter the Matrix* y por sus mensajes se deduce que se siente como si realmente hubiera estado en Matrix, disfrutando con el juego de acción casi tanto como con la película. **Xbobx** y **Beon** aún no han probado el juego, pero con poco que les gusten los juegos de peleas y tiroteos a lo *Max Payne* disfrutarán repartiendo «estopa» con *Niobe y Ghost*.

Claro que si hablamos de repartir, hay un juego en el que vamos a repartir «yoyas» y balazos entre el personal hasta que nos hartemos de hacerlo; no es otro que el polémico *State of Emergency*, un título por el que pregunta **Werine** en el foro «Juegos». **Werine** se interesa en su duración y en su componente multijugador. Está de suerte, ya que las opciones multijugador son una de las novedades de la versión Xbox.

Precisamente es en Xbox donde todos podremos jugar a *Midtown Maddnes 3*, después de su cancelación para PC, lo que hará las delicias de usuarios como **Valdreck,** quien lleva meses mostrando el juego por los foros para que la gente lo conozca. Seguramente para cuando lea estas líneas ya formará parte de su colección.

Nuevamente **Beon** y **MágnumM** comentan la noticia del lanzamiento de *MotoGP 2*. Ambos explican las novedades en forma de circuitos, mejoras gráficas y, sobre todo, el excelente rendimiento del juego sobre *Xbox Live*, uno de los títulos más jugados a través de Internet. Sin Internet pero sin dudarlo, uno de los juegos que está más de moda, *Enter the Matrix*, recibe mil y un elogios de **Kung Lao**, quien comenta los alucinantes combates contra los agentes, las peleas, los tiroteos en tiempo bala... vamos que se lo recomienda entusiasmado a todos los foristas.

En el foro «Hardware» de nuevo **Tonybox** toma protagonismo, preguntando si alguno de los integrantes del Foro ha comprado la edición especial de Xbox verde transparente que Microsoft lanzó hace un par de meses. Seguro que más de uno está encantado con la consola, pero algunos solamente quieren una parte, como **Sargento Duke**, que pide que salga a la venta el *Controller S* transparente por separado, mientras que **Beon** confía en que le pueda tocar en el concurso. Siguiendo con el foro «Hardware», **BubangoX** pide ayuda para escoger un sistema de altavoces 5.1 para su Xbox y es que parece que la necesita porque está un poco liado con los cables y sus conexiones. Como bien apunta **TonyXbox** una buena opción está entre las marcas de *Logitech* y *Creative*, quienes comercializan modelos con *Dolby Digital y DTS* por un precio bastante asequible.

En el foro «Xbox Live», el protagonismo lo adquieren juegos como *NBA2k3* gracias a sus posibilidades de juego *on line* y, por eso, **serbru** pide opiniones de gente que ya se lo haya comprado. **Valdreck** es uno de los que ya lo tiene y no duda en recomendárselo, incluso por encima de *NBA Inside Drive 2003*. Mientras, **Beon** apuesta por los partidos rápidos y desenfadados de *NBA Street Vol 2*, a pesar de ser un juego sin soporte alguno para *Xbox Live*.

A toda pastilla con el juego *on line* están **blood-green** y sus amigos, mientras organizan un torneo para jugar a *MotoGP* a través de *Xbox Live*, sin duda uno de los juegos más demandados en nuestro país. Desde aquí os animamos a seguir planteando vuestras dudas y comentarios en el lugar habitual, www.revistaoficialxbox.net.



»NADA MÁS SENCILLO: simplemente accede a la página web de nuestra revista en www.revistaoficialxbox.net, y a continuación pulsa sobre el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías (General, Juegos, Trucos y Hardware)

Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que pinchar sobre la opción para darte de «alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña.

Una vez hecho esto lo que queda es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes





Imágenes realizadas por los Alumnos de TRAZOS Octavio Alonso, Manuel Segade y Alberto Cano

ANIMACIÓN 3D
DISEÑO GRÁFICO
POSTPRODUCCIÓN DIGITAL CINE & TV
VIDEOJUEGOS
DISEÑO WEB
EFECTOS ESPECIALES

School of Arts
TRAZOS

www.trazos.net
formacion@trazos.net
Telf.: 91 5415151

POR FIN PODRÁS TRABAJAR EN LO QUE TE GUSTA





Si estás tan impaciente como nosotros por echarle un vistazo a la galaxia y desenvainar la espada láser, ¡da las gracias a Bioware!

STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA VIEJA REPÚBLICA

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	LUCASARTS
EDITOR:	BIOWARE
LANZAMIENTO:	SEPTIEMBRE 2003
MULTIJUGADOR:	1
WEB:	WWW.LUCASARTS.COM

EXCLUSIVO XBOX

OS HEMOS ya hablado en ocasiones de un juego de rol prometedor nacido del universo *Star Wars: Los Caballeros de la Vieja República*. El proyecto se ha retrasado un poco, pero su evolución continúa: su desarrollo está durando un poco más de lo que estaba previsto, principalmente a causa del perfeccionismo de Bioware, desarrolladores de *Baldur's Gate* y *Neverwinter Nights* (PC), que quieren hacer de este juego una referencia tan inolvidable como la saga de George Lucas.

Pocas veces un universo cinematográfico ha tenido un impacto tan grande en el imaginario de toda una generación como el de *Star Wars*. El periplo de un contrabandista del espacio, la iniciación de los jóvenes Jedi y los combates con espada láser, forman parte del iimaginario colectivo de varias generaciones, junto a las aventuras de Robin Hood o de los Tres Mosqueteros. Es lógico, pues, que la adaptación de este universo en videojuego sea esperada con impaciencia por sus millones de seguidores. Aunque la saga ya se ha presentado con anterioridad en numerosos juegos, se ha desarrollado con más o menos éxito dentro de todos los géneros del universo conocido: acción, aventura, *shooter* en primera persona, simulación, juego de estrategia o de guerra...

VUESTRO CLAN

AUNQUE vosotros sólo podáis encarnar a un humano, los nueve personajes que se reunirán con vosotros tienen orígenes distintos. Y no todos son defensores de la justicia...



A bordo de esta nave de crucero albergaréis a vuestros compañeros de equipo.

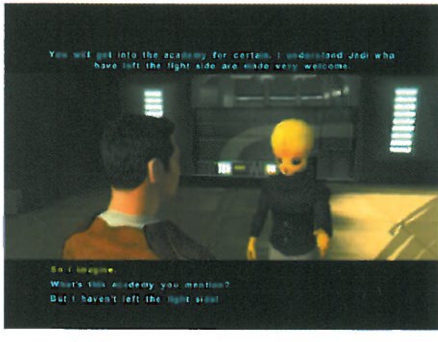
Dentro de la especie de los malvados está el HK47, el androide asesino.



Seguro que vuestros compañeros también dominan el uso de la fuerza.



Las célebres espadas de luz permiten desviar los disparos del enemigo.



Los diálogos han sido completamente doblados, lo que facilita muchísimo la inmersión.



Podremos utilizar diversas armas para acabar con estos bichos.

Por eso, innovar era algo realmente complicado. Tanto que, cuando por fin se han decidido a hacer un juego de rol, hemos aguzado el oído con más que curiosidad. Cuando, además, se dio a conocer el nombre del desarrollador, Bioware, ya nada podía detener nuestra sed de información.

Nos hemos ido directamente a su estudio en Edmonton, Canadá, para ver dónde estaba esta *Nueva Esperanza.* Sabíamos que el universo era parcialmente inédito, ya que la historia que os proponemos vivir se desarrolla más de 4.000 años antes que la saga original. Esta atrevida elección ha sido tomada conjuntamente por LucasArts y Bioware para aportar un soplo de creatividad muy de agradecer a un marco con unos códigos tan estrictos. Imaginad la furia de los seguidores si el planeta Tatooine visitado en el juego no se pareciese punto por punto al de la película. Por otro lado, revisitar en cada nuevo juego este planeta de manera idéntica cansaría rápidamente a los aficionados y dejaría poco lugar a la innovación. Esta pequeña vuelta a 4.000 años atrás permite, para seguir con el mismo ejemplo, descubrir Tatooine, pero bajo un ángulo distinto del que ya conocéis -e incluso conocer su historia oculta-: el célebre planeta de clima ecuatorial está en plena decadencia, ya que la corporación que posee las industrias de explotación ha agotado todos los recursos de esta colonia minera. Muchos dirigen la salida de los colonos y se está produciendo una rápida desertificación del pequeño astro. Vosotros intervendréis durante la aventura para acabar con la explotación de los mineros y derrocar al tirano que exprime el planeta como un limón. ¿A que sí? A que esta introducción despierta, por lo menos, vuestra curiosidad.

La diferencia temporal que encontramos en este juego implica la posibilidad de encontrar nuevos personajes, nuevos clanes y, sobre todo, el hecho de que hay miles de Jedi en esa época; así que cada jugador tiene la oportunidad de internarse en el camino de la fuerza en el transcurso de la aventura. Vuestros héroes podrán llegar a ser uno de los individuos más poderosos de la galaxia, ¡le va a hacer falta un mundo a su medida!

El primer contacto con *Los Caballeros de la Vieja República*, sin duda, os confundirá. De buenas a primeras parece un juego de acción en 3D: mismo ángulo de visión, representación y desplazamiento en tercera persona, botón de ataque... Nos hemos quedado bastante sorprendidos viendo a sus personajes enfrentarse con el adversario sin llegar a tocarlo, simplemente porque nos cuesta trabajo imaginar que un lanzamiento de dado es efectuado para determinar si el ataque se va a producir; en efecto, el juego está enteramente basado en el RPG *StarWars D20*, que hace las delicias de los aficionados al género. Una vez pasada la sorpresa, y superadas las apariencias, descubrimos la riqueza y el interés increíble de este sistema que nos aleja de los juegos de acción simples y malos. ¡No por otra cosa Lucas Arts ha recurrido a Bioware! Son especialistas en juegos de rol y pueden confiar en ellos para todo lo que respecta a la gestión de los personajes, los combates y la narra-

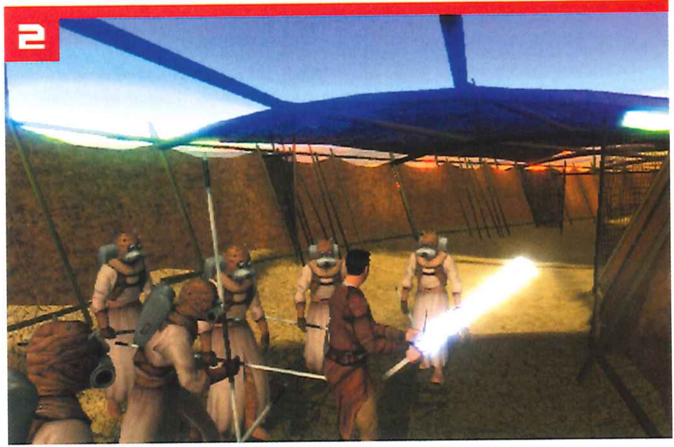


VIAJA CON NOSOTROS...

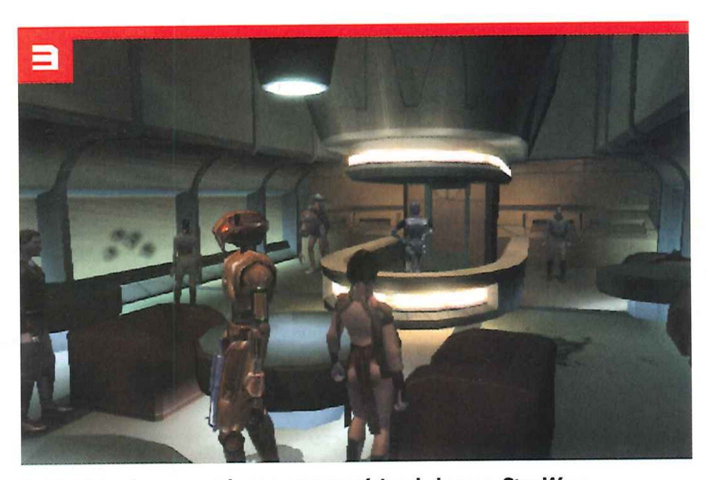
EL OTRO gran punto fuerte de este juego de rol es la riqueza de su entorno, con más de ocho planetas por descubrir y la posibilidad de visitarlos en el orden que vosotros escojáis. Los puertos espaciales están llenos de vida, los curiosos se apiñan, pequeños zánganos volantes dan vueltas por encima de este bullicio heteróclito, etc. Parece, de verdad, que estemos dentro de una de las películas. Además, según el lugar, podemos participar en carreras o, más relajadamente, en partidas de cartas para salir de un apuro.



Un interior ultrabrillante para la nave en la que iniciaréis la aventura.



Estos tipejos, habitantes indígenas de Tatooine, son hostiles a los colonos.



El clásico bar espacial, una estampa típica de la saga *Star Wars*.



Este planeta se parece a la luna forestal de Endor, ¿no?

Ojeras, extraña coloración de la piel y un andar encorvado esperan a aquellos que se internen en el lado oscuro

INFORMACIÓN ADICIONAL

LUCHA
La interfaz de los combates todavía estaba en curso de transformación en el momento de nuestra visita. Ésa es la razón por la que no mostramos aquí ninguna foto. Según las últimas noticias, está hecha de un conjunto de iconos al modo de *Phantasy Star Online*, y la cruz de dirección permite navegar rápidamente entre los distintos poderes y acciones posibles.



Los ambientes son absolutamente asombrosos, con efectos dignos de Xbox.

ción, tres elementos primordiales en este tipo de juego.

Variedad y libertad son las palabras clave; podemos encarnar seis personajes distintos. Hombre o mujer pertenecen a una de las tres clases de juego: Scoundrel, Scout o Soldier -Canalla, Explorador o Soldado-. Los jugadores a los que no les guste mucho cargarse con detalles complejos pueden sumergirse en la acción durante algunos segundos; ponerse en marcha en menos de un minuto y dejar a la máquina crear sus héroes. Pero podemos tomarnos el tiempo que queramos para pulir este detalle. El rostro, ciertas características al modo de *Dragones y Mazmorras* (fuerza, resistencia, carisma, etc.), y talentos y dones concretos decidirán vuestro modo de resolver los problemas en el juego; las aptitudes en materia de informática, reparación y seguridad son tan cruciales como la pericia en el uso de las armas de lucha o la habilidad para apuntar con un arma en cada mano.

Las tres clases de personaje cuentan con talentos radicalmente opuestos y, si imaginamos un combate entre clases, veremos que el Soldado que combate con potentes armas de fuego y arma-

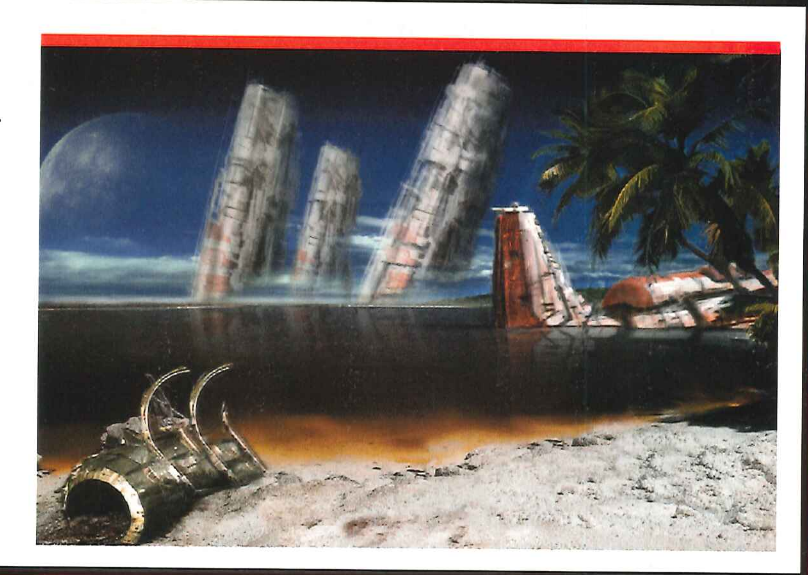
EN EL NOMBRE DEL PADRE

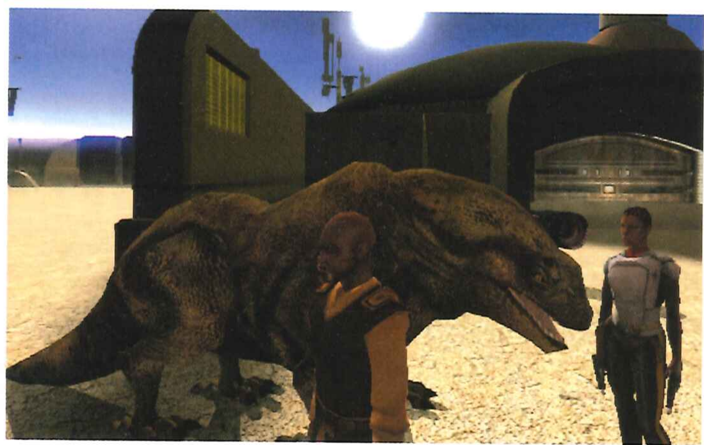


DERRICK WATTS es el padre del universo semioriginal de *Los Caballeros de la Vieja República*. Empezó su carrera en Bioware con *MDK2*. Aunque no tenía absolutamente ningún conocimiento informático, ha creado numerosas texturas para el magnífico *Neverwinter Nights*.

«El mundo ha sido construido tomando planetas que fueran recurrentes dentro del universo *Star Wars*, creados por las películas, con mucha documentación. Otros, por el contrario, han sido creados sin bases: teníamos necesidad de un planeta acuático, otro tropical... También soy el creador de los nuevos aliens, de las ropas, de los personajes principales como la guerrera Jedi Bastila, así como de una parte de las naves. Yo los pinto y luego son modelados en 3D por personas más hábiles que yo; diseñar es mi único talento. Debo señalar que todos los que estamos aquí somos auténticos seguidores de *Star Wars* y es un placer increíble trabajar en este universo. ¿Sabéis? Yo fui a ver la primera película de la saga con mi padre, fuimos al cine en cuanto salió, y nadie imaginó lo que esperaba a los EE.UU.: ¡La fiebre *Star Wars*! Los dibujos de los niños en los colegios tenían Jedis y *wookies*, había juguetes de los personajes de la saga, etc. *Star Wars* ha hecho mi infancia más entretenida.»

No hay duda de que con tanta pasión y tanto talento el juego de Bioware se ha beneficiado de una imaginería visual única.





Tatooine, tan lejos, tan cerca. Estas especies no estaban previstas.



Podéis activar la pausa en pleno combate para utilizar un objeto o dar una orden.



Las secuencias cinemáticas son asombrosas y la música de John Williams contribuye a ello.

duras pesadas aplastará fácilmente a una Canalla que se meterá en su camino, salvo si ella previamente ha utilizado sus dones en piratería para que los androides y los sistemas de seguridad se vuelvan contra su adversario; no es ficción, efectivamente el juego prevé este tipo de situaciones. Habréis entendido que para vencer los problemas podréis utilizar la astucia, es decir, la picardía en lugar de la fuerza bruta. ¿La discreción no es vuestro fuerte? Después de todo ¿para qué perder tiempo forzando una cerradura electrónica sigilosamente cuando estáis hechos unos brutos? ¿Podéis hacer trizas la puerta con la espada láser y saltar a una habitación ante los ojos estupefactos de vuestros enemigos? El juego os lo permitirá.

Para llevar la aventura a buen puerto, será necesario que reclutéis personal. Vuestro grupo estará constituido por un máximo de nueve miembros, aunque podréis desembarcar en un planeta con sólo dos de ellos a vuestro lado. Los otros se quedarán a bordo del Ebon Hawk, vuestra nave. Escogedlos con sensatez, ya que, si vuestra formación no encaja bien, tendréis que volver cabizbajos a vuestro punto de partida para constituir un nuevo equipo.

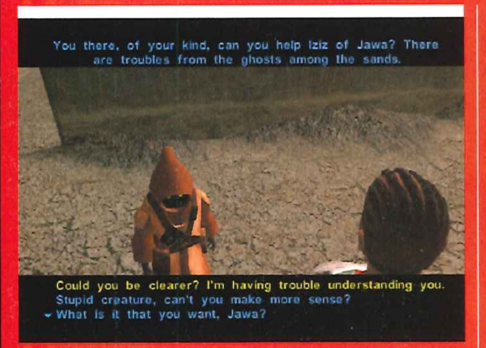
Aunque en la mayoría de los casos vuestros aliados pelearán como leones, también tendréis la posibilidad de controlarlos para darles órdenes y así aprovechar sus variadas habilidades. Así, incluso aquellos de vosotros que adoréis hacer trizas las puertas con la espada láser, también podréis aprovechar los placeres de la infiltración enviando a explorar un aliado dotado de una alta competencia en seguridad para que detecte a los enemigos y las trampas de un nivel sin revelar vuestra presencia.

¿Qué sería *Star Wars* sin la Fuerza? Este «Ki» del espacio formará parte de las habilidades que aprenderéis a medida que vayáis progresando, gastando los queridos puntos de experiencia que habréis adquirido. Según vuestros actos y elecciones en el momento de los diálogos, podréis acceder a ciertos poderes



RELACIONES FORZOSAS

LOS DIÁLOGOS son importantes porque pueden haceros caer en el lado oscuro. Sabed, sin embargo, que es posible navegar de un lado a otro hasta un punto seguro. Hay situaciones en las que llegaréis más fácilmente a vuestros objetivos; por ejemplo, podréis infiltrar una academia Sith más fácilmente si sois un «Jedi Oscuro» destacado. El objetivo del juego cambia completamente en función de vuestra obediencia...



» ¡Escoged la respuesta que convenga más a vuestra actitud!



» Combate, siempre combate. El «Jedi Oscuro» es sanguinario.



» Los poderes que os concede el lado oscuro serán una ventaja innegable.



¡Tomad el control de esta torreta durante los enfrentamientos espaciales!



¿Cómo suponíais que ibais a deshaceros de una criatura semejante?



¿No os basta con una espada láser? Empuñad dos a la vez, si queréis, claro.

Informática, reparación y seguridad son tan cruciales como vuestra habilidad con el uso de las armas

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» OPCIONES

Podemos activar un modo «Tiempo retardado» para escoger las diversas acciones. También es posible activar la pausa en todo momento para dar hasta tres órdenes consecutivas al personaje que escojáis. Una acción muy útil cuando alejamos a un personaje para divertirnos.

» «prohibidos» que os arrastrarán al lado oscuro: asfixia, choque mental, terror insuflado dentro del espíritu de los enemigos, etc. Entonces veréis a vuestro personaje iniciar una transformación física: ojeras bajo los ojos, una extraña coloración de la piel, un modo de andar encorvado y un brillo extraño en la cabellera. Todo eso espera a aquellos que se desvían hacia el lado oscuro.

Las aplicaciones de la fuerza son muy numerosas y no atañen sólo al combate: algunas tienen como objetivo vencer la resistencia de vuestros interlocutores, modificando así las posibilidades de diálogos en el momento en que les dirigís la palabra. Las variaciones durante las discusiones dependerán de si sois hombre o mujer, y de si os quedáis en el camino del amable jedi boy-scout o emprendéis el camino que conduce al lado oscuro. Por otra parte, es impresionante imaginar que para desarrollar las interacciones entre los personajes y los autóctonos se han necesitado más de 14.000 líneas de diálogo. Asimismo, es posible, y además aconsejable, discutir con los miembros de vuestro equipo, ya que vuestros actos pueden hacer que un aliado deserte; algunos tienen un sentido de la moral irreprochable y así os lo harán saber. Por último, no os inquietéis si el escenario es muy extenso, denso e implica fases de narración; ya no pasaréis vuestro tiempo leyendo un texto que desfila de manera monótona por la pantalla.

Una cinemática bellísima deslumbrará vuestros ojos y, el combate tan apreciado por los jugadores de RPG, tiene un lugar reservado en el desarrollo del juego: podréis disparar a todo lo que se mueva, descuartizar los androides (y las puertas) y convertirlos en shashimi y lanzar vuestra espada láser hacia los grupos de enemigos, como en el cine. Y es que el objetivo, tal como han reconocido Bioware y LucasArts, es haceros vivir una aventura digna de las películas, más concretamente de la primera saga, de la que *Los Caballeros de la Vieja República* recupera en buena parte la estética. La apuesta de atraer al juego de rol puro y duro a los jugadores habituales de consola acostumbrados a los RPG nipones tan masticados es muy arriesgada, pero hemos comprobado que los desarrolladores tienen la sartén por el mango: no han dudado en remodelar numerosas veces la interfaz de combate para que fuera más intuitiva y más fácil de utilizar con el controlador. ¡Crucemos los dedos para que la alquimia final tenga éxito y tengamos nuestra esperada recompensa!

¡SUSCRÍBETE!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.
Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.

30% DE DESCUENTO



www.revistaoficialxbox.net

ASEGÚRATE

TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

SORTEO

La Revista Oficial Xbox Edición Española sortea juegos promocionales de **Midtown Madness 3** para Xbox entre las personas que este mes se suscriban mandando el cupón adjunto*.

*Unidades limitadas.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Y PARTICIPAR EN EL SORTEO DE MIDTOWN MADNESS 3**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos....................

Dirección....................

Teléfonos....................

Población....................

Provincia.................... C. P. ....

Correo electrónico....................

FORMA DE PAGO:

MC Ediciones Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ **Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito** (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ **Domiciliación Bancaria** (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

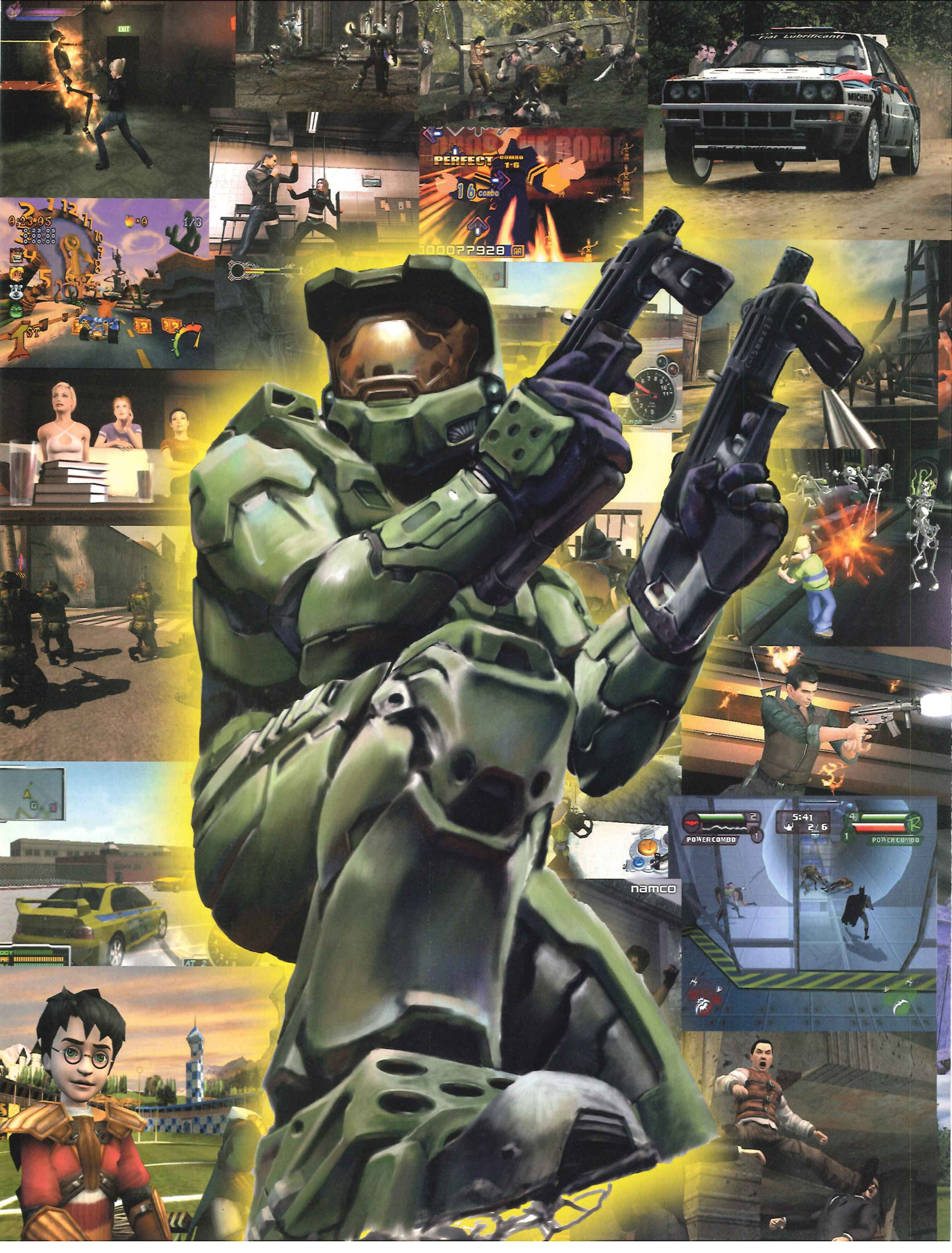
, a de de 2003

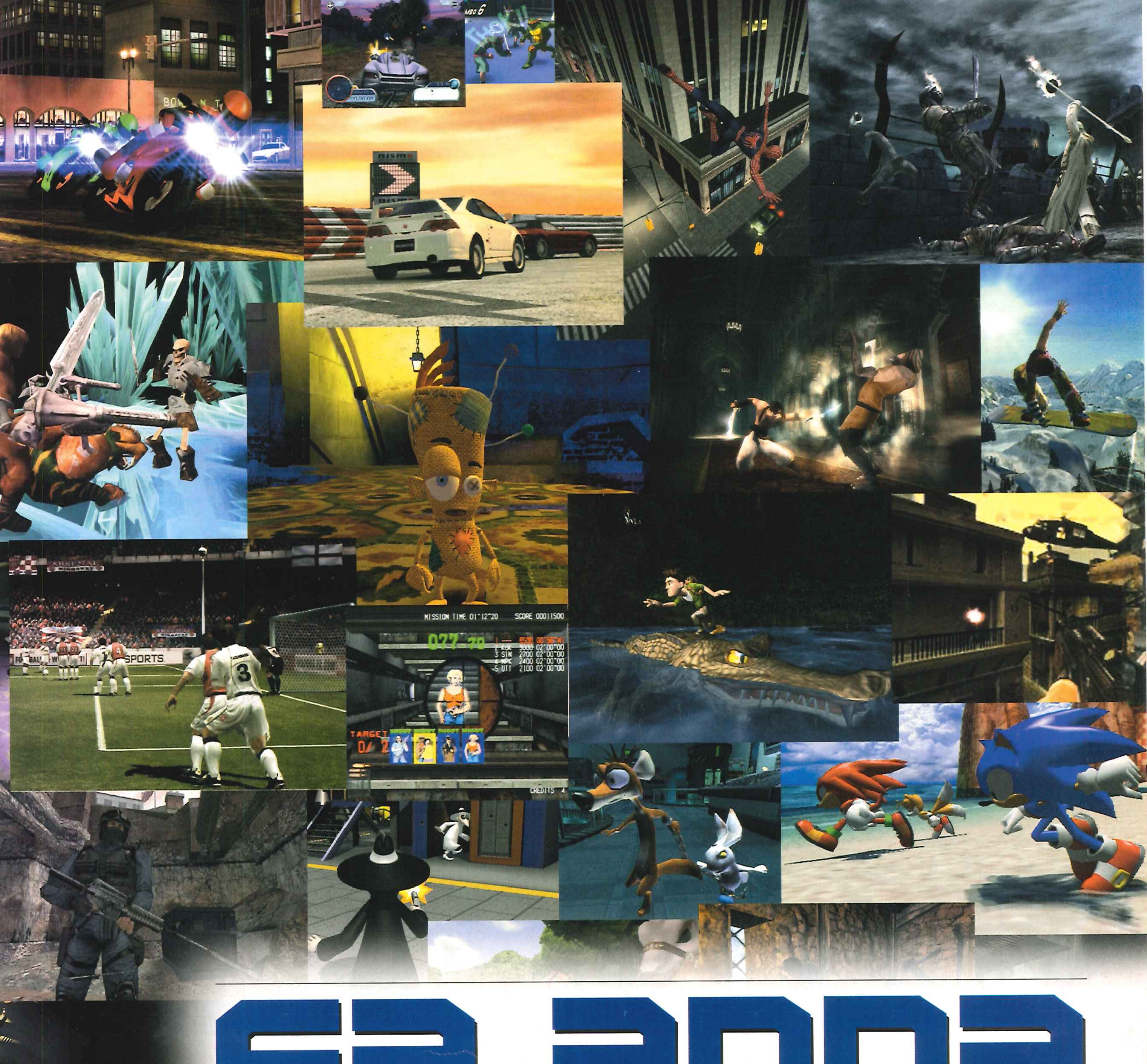
Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.


EXIT
Fiat Lubrificanti
MICHELIN
PERFECT
COMBO
1-6
16 combo
0:23:05
1/3
1ST
POWER COMBO
5:41
2/6
POWER COMBO
namco



E3 2003

CANTIDAD, CALIDAD Y NOTORIEDAD

Si 2002 fue el año de la presentación en sociedad de Xbox, la edición de este año de la feria estadounidense del videojuego podría ser considerada como la de la confirmación de la consola de Microsoft como una de las plataformas más relevantes del mercado. Y no es una afirmación gratuita: la cantidad de juegos presentados para Xbox en Los Angeles, su calidad y el protagonismo que han adquirido en la Feria sólo pueden llevar a extraer esta conclusión.

La edición de este año del E3 (o la E3, que de las dos formas se la conoce) será recordada por muchas cosas, pero principalmente por la impactante presencia de tres juegos que llegarán en un futuro no muy lejano a nuestra consola: *Halo 2*, *Doom III* y *Half-Life 2*. No deja de ser curioso que un género, el de los *shooters* en primera persona, que hasta hace muy poquito reinaba en el PC y apenas tenía presencia en el mundo consolero, haya logrado revertir los términos en un abrir y cerrar de ojos (Bungie y su *Halo* tienen mucha «culpa» al respecto de este particular) y se ha erigido en el preferido de los usuarios por encima de las plataformas, los RPG o los juegos de carreras. Aun así, uno de los aspectos más positivos del amplio espectro de títulos que se han presentado para Xbox es que, prácticamente, todos los géneros cuentan con un notable abanico de prometedores proyectos que saciarán el apetito de los aficionados sean cuales sean sus preferencias.

Tal ha sido la cantidad de novedades presentadas que tratar de darles espacio a todas ellas en estas páginas se nos antojaba como una misión tan imposible que ni Tom Cruise la llevaría a buen puerto. El mes pasado ya os enumeramos la mayor parte de títulos que merecían la pena ser destacados; este mes os ofrecemos una muestra de algunos de los juegos a los que no se les puede dejar de prestar una atención más detallada. Y, próximamente, a lo largo de las sucesivas citas que nos esperan, iremos desgranando puntual información de la totalidad de los juegos que fueron presentados en el E3 2003.



Halo 2

IMÁGENES EXCLUSIVAS

El Mejor Juego Que Jamás Haya Existido™, aún mejor. Mucho mejor...



TODAVÍA no se han inventado las palabras que puedan describir los ocho minutos de película del juego que Bungie mostró en el E3.

La acción se iniciaba con un súper reluciente Jefe Maestro depositado en una ciudad invadida y ocupada por los Covenant. Los marines caen como moscas y te toca a ti restablecer el equilibrio. Todo ha sido puesto patas arriba. ¡Y queremos decir *todo*!



Ahora los Marines controlan los Warthogs.





Armado con un rifle de asalto nuevo dotado con mira telescópica, el Jefe Maestro empezó a disparar contra los soldados y a lanzar bombas de fragmentación como si fueran cacahuetes. También hizo su debut un nuevo Warthog con la potencia de un tanque. Conducido por un Marine, tienes que controlar el cañón humeante capaz de destruir con facilidad naves de los Covenant.

Los Ghosts también hicieron su aparición y pudimos comprobar que en la secuela tienes la posibilidad de saltar sobre su frontal, en vez de dejarte atropellar.



Dos manos para dos armas distintas. ¿Alguien quiere una granada de plasma y una pistola?

Una vez que el Jefe Maestro saltó sobre la capota, dejó fuera de combate al piloto y se apoderó de los controles, provocando todo ello gritos de júbilo entre la audiencia. Un material verdaderamente asombroso. También pudimos ver por primera vez los nuevos Elites y los letales Brutes.

Estos metros de película nos pusieron la carne de gallina y, antes de empezar, muchos de los visitantes ya le otorgaban el título de juego de la Feria. *Halo 2* hacía en Xbox cosas que ninguna otra consola podría ni tan siquiera soñar en hacer. Es un hecho. ¿GameCube y PS2? Casi sentimos pena por ti. *Halo 2* va a asombrar definitivamente al mundo de los juegos y a ello tan sólo están invitados los poseedores de Xbox.



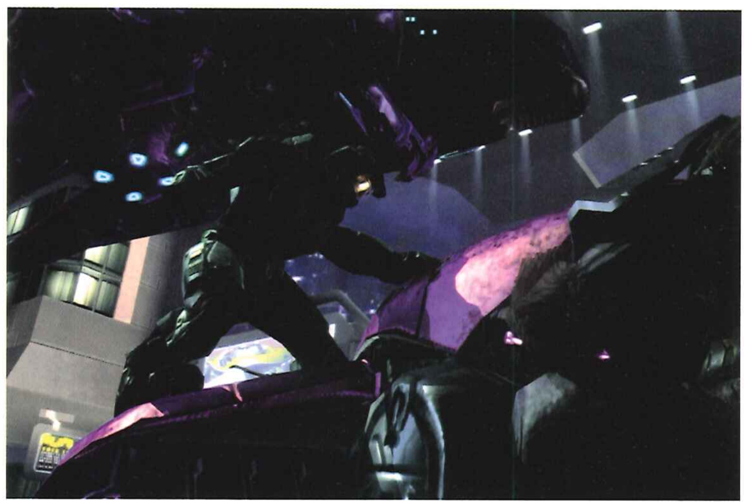
Unos accesorios de control de los que uno puede sentirse orgulloso.



Los Ghosts aparecían con frecuencia en la demo.



Dos rifles son mejor que uno, especialmente cuando te enfrentas con Elites que empuñan espadas.



Nos han dicho que las opciones multijugador de *Xbox Live* tendrán en cuenta un mínimo de 16 jugadores.





↑ Todo se ha puesto patas arriba, incluso la velocidad.



↑ Las reproducciones parecen casi reales.

Project Gotham Racing 2

El juego de Bizarre se hace global en el E3



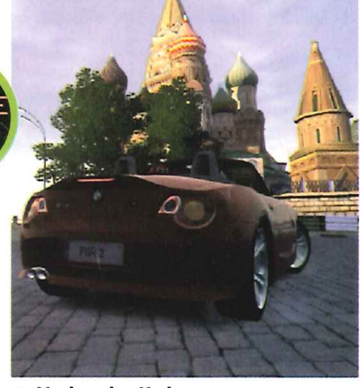
EL ORIGINAL fijó los estándares para los juegos de carreras y la secuela da la impresión de ser el único título que empuja las cosas hacia adelante; y, lo que aún resulta más importante, lo hace además de forma *on line*. Este juego de carreras de Bizarre Creations seguro que se va a quedar con el dinero extra que te dan en Navidad y, si estás conectado a *Xbox Live*, vas a obtener más satisfacción de la que esperabas.



↑ El nuevo Ferrari en todo su esplendor.



↑ ¿No se te hace la boca agua ante estas maravillas de cuatro ruedas?



↑ Vuelven los Kudos.

Las ciudades citadas hasta ahora son Barcelona, Edimburgo, Florencia y Chicago. Cada una de ellas ha sido creada con un detalle super realista, incluidos los baches de las carreteras. La lista de coches incluye el nuevo Enzo Ferrari, Porsche GT2, BMW Z4, Pontiac GTO, Ferrari Dino GT, Mini Cooper S y Porsche Cayenne Turbo. Las opciones *on line* incluyen corredores de todo el mundo, coches fantasma descargables con los que podrás aprender y marcadores mundiales para que demuestres tu valía.

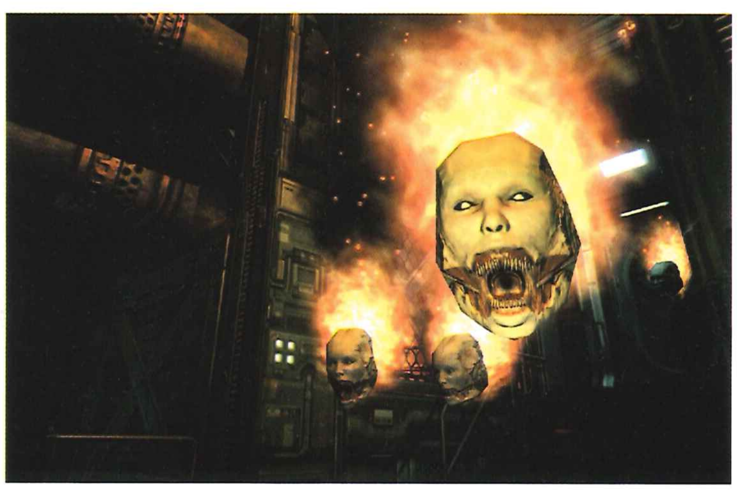
Doom 3

El bombazo de id llega a Xbox

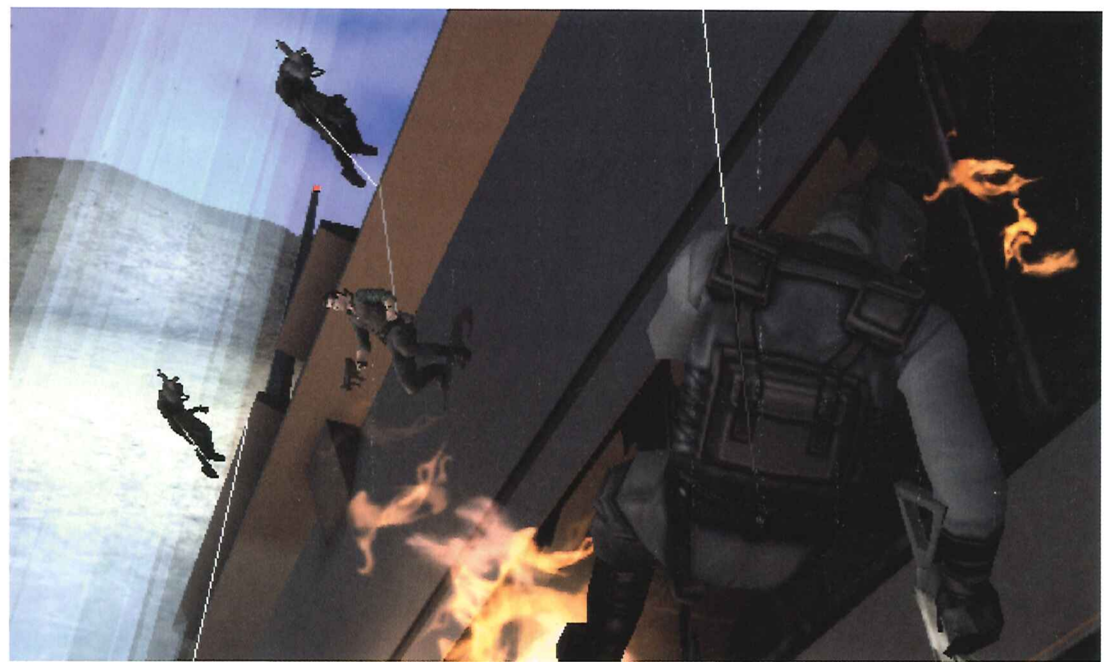


NUESTRA querida consola se está convirtiendo rápidamente en el nuevo hogar de los mejores *shooters* en primera persona de todo el mundo. Un vídeo corto pero asombroso del tan anticipado generador de saliva *Doom* 3, de id. Software hizo su presentación en la conferencia E3 de Microsoft. ¿Por qué tanta expectación? Pues porque te va a provocar unos escalofríos que recorrerán toda tu columna vertebral, tan potentes que ni tan siquiera la bruja de Blair hubiera podido soñar.

Utilizando el motor de juego revolucionario de id, *Doom 3* es capaz de producir efectos visuales sin parangón dentro de este género, excepto, evidentemente, en *Halo 2*. Es oscuro, terrorífico y está decidido a atraparte. La fecha de lanzamiento todavía está por fijar, pero nos han contado que hará su debut en Xbox durante la primera mitad del año 2004. Pronto os contaremos muchas más cosas.



↑ No es un juego que se pueda jugar en la oscuridad.


Olvídate de Batman y sus edificios. Bond se sitúa muy por delante.


¿No sabías que un botellazo en la cabeza te puede matar?


Tan real que casi puedes escuchar el tema de 007.

007: Everything or Nothing

Bond vuelve con una venganza cooperativa en tercera persona



PESE a que el mundo no resulte suficiente y el mañana haya desaparecido totalmente, puedes tener la seguridad de que EA jamás desaprovechará ninguna oportunidad para beneficiarse de una licencia. Sin ninguna película nueva de Bond en la pantalla del radar, el hueco lo llenará con *007: Everything or Nothing*, que aparecerá en noviembre.

Ofreciendo de nuevo el «careto» de Pierce Brosnan, el guión tan original con el que cuenta el juego trasladará al espía hacia nuevas aventuras repartidas por los cuatro continentes, incluido el fantástico desierto del Valle de los Reyes en Egipto y un barrio de Nueva Orleans llamado French Quarter. La acción estará acompañada por nuevas chicas y por los villanos típicos de la vieja escuela Bond. Además, también debuta un nuevo modo cooperativo para dos personas y varios vehículos tales como motocicletas, helicópteros y tanques.


Nadie escapa de 007..., jamás.


Saltos con cuerdas elásticas.

R: Racing Evolution

El juego de carreras de Namco vuelve con nombre nuevo



R: RACING EVOLUTION es el nombre de la recién desvelada participación de Namco en el género de conducción de Xbox. No tiene nada que ver con el *Racing Evoluzione* de Infogrames (perdón, de Atari), y parece que tampoco guarda ninguna relación con la afamada serie *Ridge Racer* del desarrollador japonés...Excepto que ha sido creado por el mismo equipo.

Fijada su aparición para finales de año, *R* ofrecerá coches con licencia, 11 pistas (tanto reales como ficticias) y ocho tipos de carreras. El modo llamado «Racing Life» se concentrará en la competitividad entre dos mujeres corredoras y contará sus aventuras y desventuras al tener que competir en el campeonato dominado por grandes nombres masculinos. Puede que Namco no sea el primero al que se le haya ocurrido esta idea, pero puedes apostar a que el Fiat Punto de tu madre será el que quede mejor situado.


Las corredoras toman el protagonismo en esta nueva franquicia de carreras.



Las chicas y los coches rápidos se avienen como uña y carne.

ERES TEX.

ERES HAWK.

ERES BRUTUS.

ERES FLINT.

SÓLO EN XBOX

ERES BRUTE FORCE.





digitalANViL

Año 2340. Existen más de cincuenta galaxias pobladas de habitantes. Una invasión alienígena amenaza con destruir todo organismo viviente y la Confederación de los Mundos se ha visto obligada a convocar a su Unidad de Fuerzas de Élite. Su nombre es Brute Force y tú estás al mando. Dispones de total autoridad sobre cada uno de los cuatro mercenarios más despiadados del universo. Una francotiradora letal, una soldado de reconocimiento, un alienígena salvaje y un guerrero de asalto sin escrúpulos. Tus conocimientos en materia de lucha de comandos nunca han sido tan requeridos. Tienes que guiar a estas fuerzas de combate a través de más de 20 misiones y 6 mundos diferentes y exóticos. Dependiendo de cada situación deberás elegir al miembro de Brute Force más indicado para combatir. Ya sea jugando solo, o en colaboración con otros jugadores, la intensidad de las batallas irá en aumento, la trama se irá complicando y la acción se llegará a convertir en una auténtica adicción. Además, si acudes a Xbox *Live*, podrás descargar nuevas misiones y campañas inéditas completas. Es una experiencia de dimensiones tan épicas que sólo podía existir dentro de Xbox®. Buena suerte a los cuatro.



PLAY MORE

www.xbox.com/es/bruteforce





El cuarto título de esta serie incluirá todo lo que los entusiastas quieren ver en un juego nuevo de *McRae*.



Se incluyen varios modos multijugador.



Destroza más de 20 coches de rally.



El modo «Replay» tiene buen aspecto.

Colin McRae 04

Las primeras escenas de la cuarta entrega nos dejan sin aliento



EL MES pasado os hablamos acerca de *Colin McRae 04*. Ahora os proporcionamos nuevas capturas de pantalla y aprovechamos para manifestar públicamente que, ciertamente, McRae jamás había tenido mejor aspecto, especialmente en Xbox. El juego también aparecerá en PlayStation, pero en sus trazos malformados no podrás apreciar la madera que pretenden hacer pasar por árboles. En esto, Xbox no tiene rival.

Esta cuarta entrega de estos bólidos que lo dejan todo perdido de barro te permitirá conducir más de 20 coches por las montañas de todo el mundo. Los modos multijugador han aparecido de nuevo tras una interrupción en la tercera entrega. McRae tendrá que esperar hasta el próximo otoño para empezar a hacer rugir el motor por cuarta vez.



Modelos de coches mejores que nunca.

Xbox Music Mixer

Convierte tu Xbox en la máquina de moda para tus fiestas

Conviértete en un DJ *superstar*.

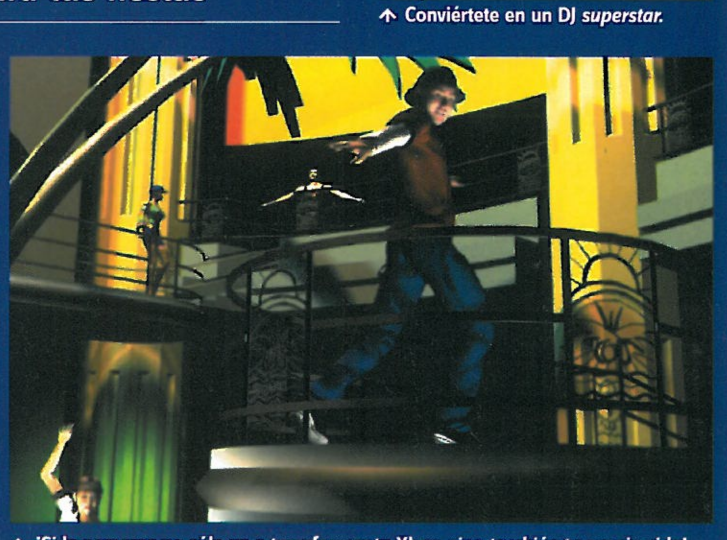


¡ÍDOLOS pop de todo el mundo, unios! *Xbox Music Mixer* es el primer título de entretenimiento alternativo para cantantes en potencia, DJs e, incluso, anfitriones de fiestas. Va a provocar un cambio radicalmente mejor en la forma que tienes de utilizar Xbox. Dado que es mucho más que un juego de karaoke, lo vamos a llamar una actualización de la funcionalidad multimedia de Xbox. ¿Verdad que suena a cosa seria?

Gracias a este *kit* tan atractivo, puedes personalizar tu experiencia musical compartiendo los medios propios del PC, bandas sonoras personalizadas y efectos visuales que te deslumbrarán. Dispone de cinco capacidades exclusivas que lo ofrecen todo, desde un poco de diversión hasta actualizaciones visuales y de audio serias de verdad. Desgañítate en compañía de cualquier canción, mejora digitalmente tus canciones favoritas con la ayuda de diversas características y crea proyecciones de diapositivas con sus propias bandas sonoras exclusivas. Pronto te daremos más información...



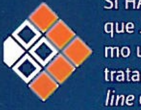
Tendrás acceso a nuevos y poderosos efectos visuales.



¡Si lo compras no sólo va a transformar tu Xbox, sino también tu propia vida!

Dead or Alive Online

¡Menudo baño de sangre!



SÍ HAY un tipo de juego que *Xbox Live* necesita como un adicto necesita un tratamiento, es un juego *on line* estilo *beat-'em-up* que sea decente. *Capcom vs SNK 2 EO* se ha esforzado para conseguir llenar este hueco, pero mucho nos tememos que no ha terminado de cumplimentar las expectativas.

Dead or Alive Online ofrecerá versiones más robustas de los dos primeros juegos de la serie (no existe mención alguna del tercero). ¿Estás listo para nuevos aspectos visuales interactivos, vestidos nuevos, episodios no vistos anteriormente del pasado y detalles nuevos que rodean el futuro de sus personajes? Mejor que lo estés. Aparecerá muy pronto y va a conmover el mundo *on line*.



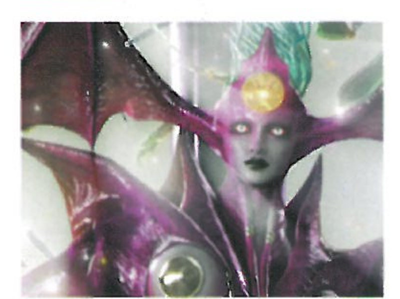
Una de las guapas luchadoras.



Efectúa tus propias introducciones orales gracias al *Xbox Communicator*.



La lucha clásica de DOA aparece por primera vez *on line*.



¿Quizás un enemigo inspirado en Madonna?



El heavy metal parece ser una apuesta segura.



Ryu demuestra su valor en Los Ángeles.



En la demo del E3 se pusieron al descubierto personajes nuevos, pero sus nombres se mantienen en secreto.

Ninja Gaiden



El E3 nos enseña las primeras escenas del juego



RYU, la ninja salvaje dotada con conocimientos de Wu Tang de la serie *DOA*, adquiere todo el protagonismo en el insuperablemente bello *slash-'em-up*, de Tecmo. Está armada hasta los dientes con estrellas arrojadizas, espadas gigantes y habilidades de mutante que le permiten correr sobre superficies verticales. Éste será uno de aquellos juegos que hay que tener en nuestra *juegoteca* si ningún tipo de excusas.

Las primeras escenas del juego en acción fueron mostradas durante la celebración del E3 y tienen un aspecto excelente. En las imágenes pudimos ver a Ryu atravesando paredes y saltando por los aires a la vez que arrojaba estrellas contra todo lo que se movía y realizaba filigranas con el sable. Los detalles del guión los guardan bajo candado, pero Tecmo dice que en la versión final aparecerá «un nuevo y revolucionario elemento de *Xbox Live*».





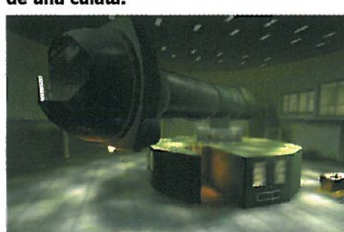
Encuentra el Red Mercury antes de que vaya a parar a manos de terroristas.



¿Red Mercury o tan sólo el destello de una culata?



A nosotros nos gustan las grandes explosiones.



¿El gramófono más grande?



No tenemos ni idea de lo que es.

Shadow OPS: Red Mercury

¿Viagra nuclear para la próxima generación?



SI UN HOMBRE en una esquina te pregunta si quieres un poco de Red Mercury dile que sí. Se trata de una sustancia secreta que se utiliza como acelerador nuclear y puede hacer maravillas. O eso parece. *Shadow Ops: Red Mercury* es un *shooter* en primera persona en el que apareces en calidad de operativo de la Delta Force. Este organismo te va a apartar de la vida regalada que llevabas en la National Security Agency para que guardes la sustancia.

Utilizando la última tecnología *Unreal*, estará constituido a base de un guión con 20 niveles distintos para un único jugador, o bien podrás lanzarlo en compañía de otros 15 jugadores de todo el mundo gracias a las capacidades de *Xbox Live* que incluye.



Es tan rápido que tu cabeza dará vueltas.



Ten la precaución de aterrizar correctamente.



Piggy se interpone yendo a la velocidad de la luz.



¿Listos para la foto del equipo? Sonreid.

Harry Potter: Quidditch World Cup

Lanza tu Nimbus y busca el Golden Snitch



¿QUÉ ES más rápido y más brutal que las reglas de juego del fútbol australiano? El Quidditch, por supuesto. Se trata de un juego endiabladamente veloz jugado por las cuatro casas de Hogwarts. La finalidad del juego se explica mejor que se lleva a cabo: capturar al escurridizo Golden Snitch para ganar el juego. Pero lo malo es que están los Beaters, que disparan balones medicinales contra tu cabeza mientras viajas por los aires montado en tu escoba GTI turbocargada.

Portando los colores de cualquiera de los cuatro equipos de las casas de Hogwarts (incluida la Gryffindor, que es la de Potter), te enseñarán las técnicas básicas antes de que autoricen tu participación en la Copa del Mundo. Una vez allí, tendrás que enfrentarte con toda una retahíla de equipos internacionales, como son los de Estados Unidos, Bulgaria (del que forma parte Victor Krum), los países nórdicos, Inglaterra, Japón, Alemania, Francia y Australia. Estamos seguros de que en este título aprenderás a apreciar la potencia de Potter.



Posando para la posteridad antes de entrar en acción.





↑ No sabemos cómo se llamará este arma, pero da la impresión que hace pupa...



↑ Este mono no tiene nada de divertido.



↑ Si ves un cañón enorme, tómalo y empieza a disparar.

Armed & Dangerous



¡Manos arriba, esto es un atraco!



HARÁ COSA de unos años, Planet Moon Studios nos ofreció *Giants* para PC y PS2. Constituía una mezcla de acción superlativa y típico humor inglés que te hacía reír a mandíbula batiente mientras jugabas.

En *Armed & Dangerous*, interpretas el papel de un individuo llamado Roman, una mente criminal líder de una banda llamada Lionherts. La idea se centra en efectuar el mayor robo armado de la historia a un banco, pero las cosas van a peor cuando la banda constituida por unos hombres muy divertidos se revela contra un rey gordo y tirano.

Pero no te preocupes. Todo un surtido de armas excéntricas les salvará el día. Fíjate en el rifle Cyclops para francotiradores, el lanzador de cohetes Vindaloo y las bombas Topsy-Turvy. Todavía estamos riendo.



↑ Roman, cerebro criminal de la banda, vence al enemigo con una simple explosión.

Spider-Man 2

La segunda entrega aparece en nuestro radar del E3



CON EL SEGUNDO filme de *Spider-Man* en proceso de producción, ya se ha activado la carrera para ver si Activision puede lograr hacer un juego de calidad con vistas a que coincida con su estreno el próximo verano. Los detalles del guión se guardan a cal y canto, enterrados a miles de metros bajo el suelo, por miedo a que alguno de nuestros avispados investigadores les eche un vistazo.

Pero nosotros sabemos de sobras que el juego seguirá los eventos de la película hasta cierto punto. El Dr. Ock, el nuevo chico malo del barrio, y los miembros de su banda, ocupan el puesto siguiente de la lista con vistas a intentar tomar el barrio de Manhattan. Por lo que se puede ver, los efectos visuales han mejorado en relación con el original, pero tendremos que esperar a ver si esto también es aplicable al resto del juego.



↑ A la secuela todavía no se le han añadido las habilidades de balanceo sobre las telas de araña.

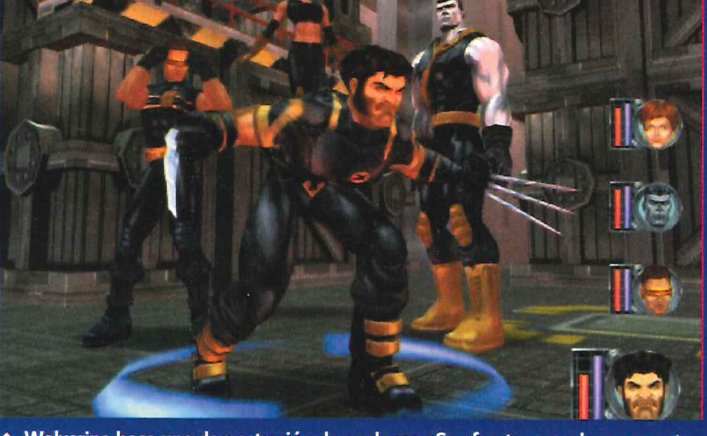
X-Men Legends

El primer juego del rol del mundo en el que aparecen mutantes



EL MALVADO doblador de cucharas Magneto se está convirtiendo rápidamente en el chico malo del mundo del cómic. Ha elaborado un plan para proporcionar a los mutantes el poder suficiente como para dominar la raza humana de una vez por todas. Para evitar al mundo esta catástrofe, tienes que decidirte a reclutar un escuadrón de X-Men de sueño, que impida su trabajo de destrucción masiva.

Podrás elegir al equipo ganador de entre 15 mutantes, entre los que se incluyen Tormenta, Lobezno, Cíclope y Jean Grey. Gana experiencia, actualiza cada individuo y desbloquea nuevas habilidades a lo largo del camino, basado en misiones y dotado con ramificaciones múltiples. Juega solo o en colaboración con un máximo de tres amigos, que pueden entrar y salir de la acción siempre que les apetezca. Suena bien, ¿no?



↑ Wolverine hace una demostración de su danza «Soy fuerte como la roca» ante sus compañeros de equipo.



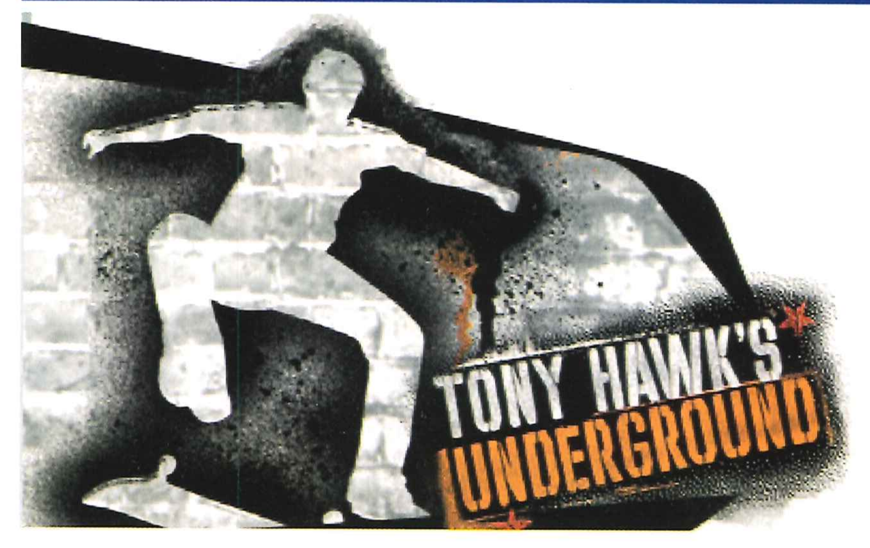
↑ ¡Párate..., o te paro!



↑ Visitarás varios edificios históricos de los X-Men.



↑ Crea tu propio equipo de mutantes y domina el mundo.



Tony Hawk's Underground

Lánzate a la aventura



MIENTRAS Activision trabaja en nuevas entregas de la saga *Pro Skater*, un título sorpresa que ha sido presentado en el E3. *Tony Hawk's Underground* es un original acercamiento al mundo del *skate* que cuenta con dos detalles innovadores: posee un fuerte componente de aventura en su desarrollo y nos permite utilizar nuestras propias facciones digitalizadas como rostro del personaje protagonista.

Tony Hawk y otros populares *skaters* no faltarán a la cita, pero lo harán como personajes secundarios ya que los verdaderos protagonistas somos nosotros, y nuestro objetivo no es otro que labrarnos una carrera en el mundo del *skate*.

Los creadores del juego prometen que *Tony Hawk's Underground* destacará por el enorme tamaño de sus escenarios y también por la incorporación de una serie de potentes editores que no sólo nos permitirán crear nuestro propio *skater*, sino también diseñar nuestros propios recorridos e incluso nuevos trucos de cosecha propia.

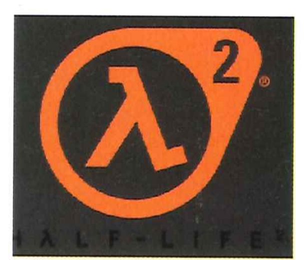
Half-Life 2

La octava maravilla



AUNQUE las imágenes que pudimos ver durante el E3 correspondían a la versión para PC de este juego, durante la celebración de la Feria quedó ratificado que este impresionante juego de Valve llegará hasta nuestra consola (y a ninguna otra plataforma más) directamente desde el PC.

Decir que la secuela del ya de por sí genial *Half-Life* lleva camino de convertirse en el mejor *shooter* de todos los tiempos sería cierto, por mucho que le pese a muchos otros títulos, aunque también sería quedarse algo corto con los méritos que a este juego le corresponden. Y es que el motor de juego de *Half-Life 2* lleva camino de dejar en pañales toda la tecnología vista hasta ahora en el mundo de los videojuegos.



Si a eso le sumamos unos gráficos que cortan la respiración y le añadimos el hecho de que Valve asegura que el guión del juego es de lo mejorcito que se ha escrito nunca, la cosa está clara: nos podemos hallar ante «El Juego de los Juegos».


Cuando los personajes con que se juega tienen un aspecto tan duro como éste, nos sentimos súper excitados.


Con esa cabeza no puedes dar cabezazos.


No hay nada como un martillo de 10 toneladas.

Wrath Unleashed

Cuando la fantasía se mezcla con la realidad



HAY ALGO en relación con la aparición de enormes monstruos fantásticos, que se envuelven mutuamente con toneladas de porquería, que atrae al Godzilla que todos llevamos dentro. Nos gustaría ser tan fuertes como el mítico personaje, pero lo cierto es que no pasamos de ser unos seres pequeñitos que tienen que controlar diversos dioses mitológicos en una lucha para hacerse con el control de las islas mágicas, alrededor de las cuales gira este juego. Pero no todo se resume en pisar el pie del contrario o mostrarle nuestra lengua viperina al enemigo para poder ganar. *Wrath Unleashed* también ofrece un elemento de estrategia que hace pensar, junto con un sistema mágico, en una experiencia «fantasmagórica». Y esto no son palabras nuestras, sino de LucasArts.

Te ves obligado a asumir el papel de una de las criaturas tipo jefe-supremo-dragón-dinosaurio, y destrozar cráneos utilizando más de 25 tipos de bestias mitológicas, incluido el dulce unicornio. Demoledor.


¿Quién necesita una espada teniendo un puño así?



Kameo: Elements of Power

Acción poderosa con monstruos que se transforman, sólo para Xbox



ORIGINALMENTE, *Kameo* tenía que ser el primer juego Xbox de Rare, pero en el E3 se anunció que tendríamos que esperar hasta la primavera próxima para poner las manos sobre él. No se comunicaron las razones de este retraso, pero a juzgar por estas pantallas tan extraordinarias, no te vas a olvidar de este título fácilmente. Kameo, hada iniciadora del fuego, puede transformarse en tiempo real en una gran variedad de monstruos y utilizar sus habilidades para poner a salvo del Dark Troll King a sus antepasados elementales. Cabe esperar una ilación del juego muy delicada, con un toque exclusivo que tan sólo Rare puede ofrecer.


Kameo ofrece efectos espectaculares.


Fly Trap en pleno apogeo.


Es tan bonito que nos lo queremos llevar a casa ahora mismo.

La Anatomía Humana

Descuartizada por Tao Feng

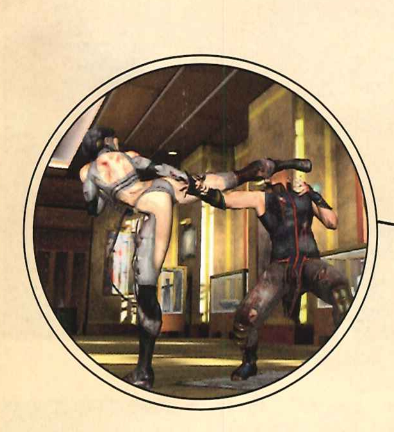


Fig. 1. – *Dolor Insoportable*
El proceso de descuartizar la anatomía empieza golpeando el punto de contacto, provocando contusiones y hemorragias cerebrales.

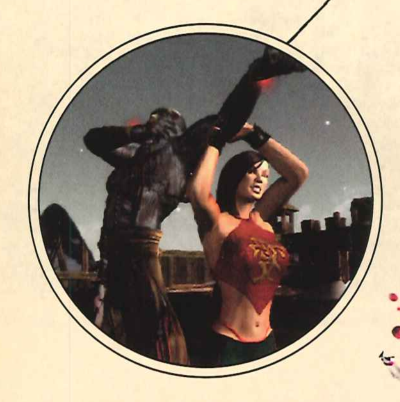


Fig. 2. – *Anulación Corporal*
La descuartización está cerca de terminarse cuando los miembros se debilitan y terminan rompiéndose como consecuencia de los continuos golpes, dejando al enemigo fuera de combate.

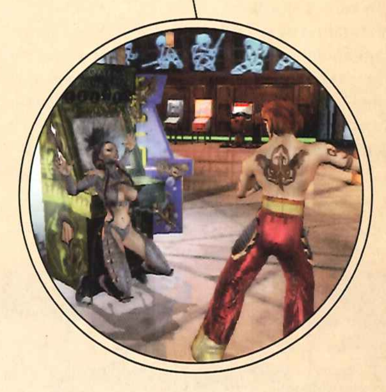


Fig. 3. – *Destrucción Total*
Los oponentes a menudo son lanzados a través de las paredes y los cristales situados a su alrededor. El resultado son heridas de diferente tamaño y profundidad.

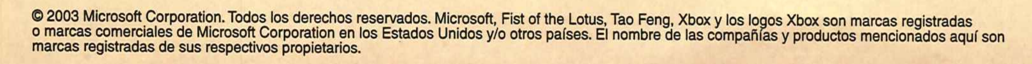
TAO FENG
FIST OF THE LOTUS

PRÓXIMAMENTE















La acción con una espada a dos manos es la mejor forma de seguir avanzando.



Soul Reaver desplaza con facilidad la lucha hacia la oscuridad.

Legacy of Kain: Defiance

¿Quién es el más duro?: Kain o Raziel



LAS CRIATURAS vampiro de la noche (o sea, jugadores que nunca saben cuando apagar la consola e irse a la cama) tienen otra razón para desafiar los patrones de sueño. Por primera vez en esta serie, Kain y Raziel resultan totalmente jugables a la vez, cuando se enfrentan a mordiscos en el cuello con un ser maligno llamado Hylden. Aparentemente, es una fuerza tan maligna que tan sólo este par de vampiros al unísono pueden hacerle poner de rodillas.

La trama es conocida: un enorme y oscuro ser maligno tiene intención de dominar el mundo y tan sólo tú puedes pararle los pies. Si no está roto, no trates de arreglarlo. Pero por lo que respecta a la ilación del juego, hay otras muchas cosas además de chupar clarete. Un sistema de combate remozado promete agilizar un poco la acción y unas características nuevas de telequinesia añadirán un poco más de profundidad. Tiene un aspecto mayor y más malvado que Blade sometido a un tratamiento de esteroides.



Nuevos poderes, como éste, se ejecutan por primera vez. Excelente.

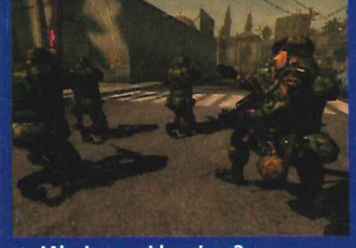
Full Spectrum Warrior

Plantándole cara a Mr.Clancy



ESTE nuevo juego de acción bélica por equipos viene dispuesto a darle mucha guerra -y nunca mejor dicho- a Tom Clancy y su increíble factoría de juegos militares. En este caso, los responsables del producto son Pandemic Studios, quienes no han hecho otra cosa que adaptar _en exclusiva para nuestra consola_ el simulador que por encargo del ejército estadounidense desarrollaron para el entrenamiento de las tropas de la infantería ligera.

Este hecho ya nos da una idea bastante clara del nivel de realismo de este juego que, principalmente, nos propondrá que nos pongamos al frente de un equipo de soldados para acometer misiones urbanas en primera línea de combate. Si el realismo es impresionante ,la calidad técnica no se queda atrás: échale un vistazo sino a las imágenes que acompañan estas líneas.



¿Alguien se pide *primer*?



¿No os enseño vuestra mamá a no meteros en callejones oscuros?

Prince of Persia: The Sands of Time

Los viejos clásicos nunca mueren

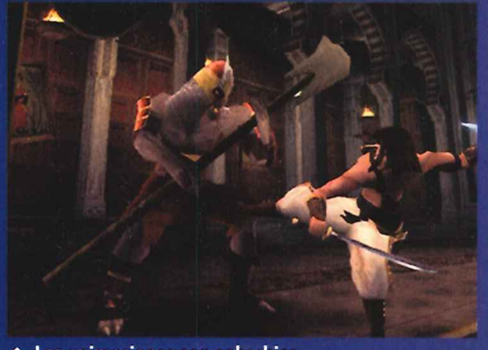


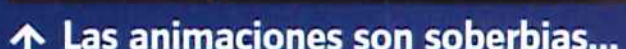
NO SERÍA la primera vez que en un intento de insuflarle nueva vida a un clásico del videojuego se le pega tal lavado de cara que prácticamente nada queda del original... aunque éste, desde luego, no parece ser el caso que nos ocupa. La tercera entrega de esta saga, *Prince of Persia 3D*, dejó un regustillo amargo que no invitaba demasiado a lanzar las campanas al vuelo sobre esta nueva entrega, pero parece que se trataba de una falsa alarma...

Prince of Persia: The Sands of Time ha sido una de las muchas sorpresas agradables que este año nos ha mostrado el E3. Y no sólo porque conserve en buena medida el espíritu original de la saga, sino porque viene aderezado con un espectacular motor gráfico. Por supuesto, la ambientación, al más puro estilo de *Las mil y una noches*, también es un poderoso reclamo para el jugador.



↑ Por preguntarme cuando me caso.





↑ Las animaciones son soberbias...



↑ ... Los combates espectaculares...



↑ ... Y los decorados fantásticos.

The Lord of the Rings: The Return of the King

Llega el esperado final de la saga



ARAGORN está listo para enfrentarse a su destino y nosotros dispuestos a disfrutar a tope del cierre de la trilogía de *El Señor de los Anillos* que, por supuesto, será lanzado de forma coincidente con el estreno de la tercera película de la trilogía de Peter Jackson.

Los alicientes de este nuevo juego -además de los intrínsecos por ser quien es- son la posibilidad de jugar hasta con un total de 8 personajes -más algunos ocultos-, entre los que figuran Gandalf, Frodo, Aragorn, Legotas, Gimli o Sam. Además, cuenta con un modo de juego cooperativo, que nos permitirá vivir esta épica aventura en compañía.



↑ Llega el final de la trilogía.



↑ Gandalf el Blanco en acción.



↑ Podremos jugar con ocho personajes distintos de *El Señor de los Anillos*.



↑ Nos esperan épicas y multitudinarias batallas.


Toda la emoción del fútbol volverá próximamente a nuestra consola.


Se han mejorado los gráficos...


... Y la jugabilidad...


... Y las animaciones.


Hay un nuevo modo «Carrera».

FIFA Football 2004

El balón sigue rodando



AUNQUE desgraciadamente parece que, casi con total seguridad, no podremos disfrutar de opciones para *Xbox Live* en la próxima edición de «El rey del balompié», para compensar esta situación EA Sports promete ofrecernos diferentes sorpresas para endulzarnos el mal sabor de boca.

Un nuevo modo «Carrera» nos ofrecerá la posibilidad de aupar a un equipo desde las categorías más modestas a la primera línea del fútbol mundial. Y, por supuesto, todo tipo de ajustes y mejoras se realizarán en la jugabilidad, gráficos, animaciones... Sin olvidar la pertinente actualización de la base de datos del juego, claro está.

Steel Battalion: Line of Contact

La Red se inunda de mechs



TAL VEZ no haya sido el juego más vendido del catálogo de Xbox _su precio era un *handicap* más que considerable_, pero sí uno de los que más ha dado que hablar. Y es que el desproporcionado controlador que incluía era un poderoso reclamo que no podía ser pasado por alto.

La principal queja que expresaron quienes adquirieron el *pack* juego+controlador era que la campaña para un jugador no daba mucho de sí y, además, no contaba con opciones multijugador. Esta circunstancia acortaba la vida del juego más de lo deseable. *Line of Contact* es justo la respuesta a esta demanda, o dicho de otra forma, es *Steel Battalion* con opciones *on line*. Igual de espectacular, igual de elitista e igual de complejo, pero con la posibilidad de jugar con el reducido número de usuarios que cuentan con este título en su «juegoteca».


Vista desde el interior.


Sólo puede quedar uno en pie.


Lucha de gigantes.


Dispara primero, pregunta después.

X-Files: Resist or Serve


El modelado es muy bueeno.

¿Nunca es tarde si la dicha es buena?



LA VERDAD es que los millones de fanáticos de *Expediente X* deben de haber tenido una sensación bastante extraña al leer las primeras informaciones sobre este juego. Y es que es fácil pensar que este título llega demasiado tarde. Cuando la serie ya ha llegado a su final, y cuando sus reposiciones se emiten a horas sólo aptas para vampiros y crápulas de diversa condición, parece que está a punto de llegar el juego que por fin le hace justicia a la serie.

Desprovisto, pues, de la mayor parte del impacto mediático que la presencia de Mulder y Scully hubieran despertado hace apenas un par de años, lo que nos queda es un juego inscrito en el género del *survival horror* por el que desfilarán todos los iconos de *Expediente X*: el Fumador, Skinner...

El juego es un *survival horror*.


Pero no, no es *Silent Hill*.


Quiero creer... que éste será un buen juego.


La acción en primera persona sigue causando furor en Xbox.


El motor gráfico del juego tiene muy buena pinta.


Contamos con un armamento muy variado.

Trinity

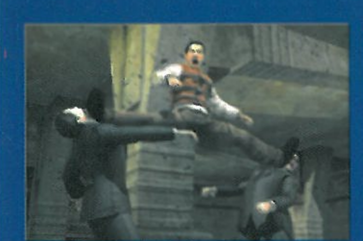
No, no busques a Neo por aquí...



A PESAR de que su nombre puede llevar a confusión, este *shooter* en primera persona de Activision no tiene nada que ver con *Matrix*... o bueno, tal vez sí. El juego nos traslada a un futuro desolador emplazado en el año 2013. Nuestro protagonista es un hombre cibernético llamado Nightstalker que lucha contra la amenaza de un virus mortal. Entre sus habilidades biotecnológicas y neuronales figuran ver a través de las paredes, correr, saltar y luchar a velocidades vertiginosas... en fin, que alguna semejanza con *Matrix* sí que hay. Pero más allá de este hecho, lo más importante es destacar que nos hallamos ante un frenético juego de acción con un sólido motor gráfico, que promete brillar con luz propia por su desarrollo y no por sus parecidos más o menos descarados.


La acción en el año 2013.

En el último momento...


Bulletproof Monk.


Celebrity Deathmatch.


Los Ángeles de Charlie.


Conan.


Dance Dance Revolution.



SI BIEN entre el avance que publicamos el mes pasado, y las páginas que le hemos dedicado este mes, lo más selecto de la edición de este año del E3 queda suficientemente cubierto, hemos querido cerrar la cobertura de la Feria hablando de algunos juegos que se presentaron cuando el E3 daba sus últimos coletazos y de algunos otros de los que no se facilitaron materiales gráficos hasta el último momento.

Entre los primeros, cabe hablar de *Fahrenheit*, un juego que según Vivendi tiene que ser definido como un *thriller* interactivo futurista y que será desarrollado por Quantic Dream, los creadores de *Omikron*. Otro futuro juego del que se habló estará basado en *Starship Troopers*, ya que Empire se ha hecho con los derechos para desarrollar videojuegos alrededor de este clásico de la ciencia ficción que Paul Verhoeven llevó al cine. Esta misma compañía mostró *Bulletproof Monk (El Monje)*, un juego basado en el último filme protagonizado por Chow-Yun Fat.

Una de las grandes compañías del sector, Konami, sacó a la luz una de sus próximas apuestas, un juego protagonizado por las incombustibles Tortugas Ninja, que ha sido bautizado como *Teenage Mutant Ninja Turtles*. También queremos destacar una sorpresa de última hora de Take 2: un juego basado en el descacharrante programa de la MTV, *Celebrity Deathmatch*.

Aunque fuese con posterioridad a la propia feria, otros títulos que han saltado a primera plana de la actualidad han sido *Dungeons & Dragons Heroes*, cuyo lanzamiento será finalmente exclusivo para Xbox. También se ha confirmado que *Mafia* y *Dynasty Warriors 4* llegarán hasta nuestra consola. En el lado negativo, Vivendi ha confirmado la cancelación de un proyecto tan largamente acariciado como era *Malice*.

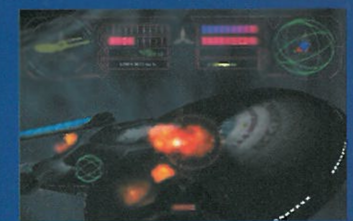
Aprovechamos, por último, para dar buena cuenta de las primeras imágenes que se han hecho públicas al finalizar la Feria de juegos de los que ya os habíamos hablado con anterioridad, como *Los Ángeles de Charlie*, *Conan*, *Dance Dance Revolution*, *The Fast and the Furious*, *Spy vs. Spy*, *Master of the Universe*, *Star Trek: Shattered Universe* o *Silent Scope*.


Master of the Universe.


The Fast and the Furious.


Silent Scope.


Teenage Mutant Ninja Turtles.


Star Trek: Shattered Universe.


Spy vs. Spy.



Balance Final



LA CONCLUSIÓN final que se puede extraer de todo lo visto en el E3, como ya adelantábamos al principio de este artículo, es que el fututo a corto y largo plazo, tanto para nuestra consola como para el mundo de los videojuegos en general, es francamente prometedor. Las cifras así lo avalan: a lo largo de la Feria se han mostrado más de mil nuevos juegos para diferentes plataformas; de ellos, un porcentaje cercano al 60% eran para consola. Unos 62.000 profesionales de 80 países distintos han visitado la Feria, que ha contado con un total de más de 400 expositores diferentes.

Por último, sólo queda reseñar lo que se puede calificar como el último coletazo de la Feria: la publicación de la lista con los nominados a los premios de lo Mejor del E3. A la categoría de «Mejor Juego de la Feria» estaban nominados juegos como *Halo 2*, *Full Spectrum Warrior*, *Prince of Persia: The Sands of Time* y *Half-Life 2*, y fue este último el que finalmente se hizo con el galardón. No fue éste sin embargo el único premio que cosechó el juego de Valve, ya que otros dos galardones fueron a parar sus manos: «Mejor Juego de Acción» y «Mención Especial para los Gráficos».

Y finalmente, y siempre ciñéndonos a lo que atañe a los juegos para la consola de Microsoft (la lista completa de nominados y premiados para todas las categorías y plataformas es kilométrica), hay que destacar que *Full Spectrum Warrior* se hizo con los galardones a «Juego Más Original» y a «Mejor Simulador», *Halo 2* se alzó con el premio a «Mejor Juego para Consola», *Soul Calibur II* fue distinguido como «Mejor Juego de Lucha» y *Fable* como «Mejor Juego de Rol». Por último, cabe destacar que *Tony Hawk's Underground* se llevó el premio a «Mejor Juego Deportivo» y *Prince of Persia: The Sands of Time* lo recibió en la categoría de «Mejor Juego de Acción/Aventura».

¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!





EXCLUSIVA CentroMAIL

279,95

CONSOLA XBOX
+ SEGA GT 2002
+ JET SET RADIO FUTURE
+ GHOST RECON
+ XBOX LIVE

AHÓRRATE 49,95

199,95

CONSOLA XBOX
+ SEGA GT 2002
+ JET SET RADIO FUTURE

259,95

CONSOLA XBOX
+ MOTO GP 2
+ XBOX LIVE

AHÓRRATE 59,95

NOVEDADES










BRUTE FORCE 59,95

DIE HARD VENDETTA 59,95

ENTER THE MATRIX 59,95

MIDNIGHT CLUB II 69,95 (JUEGO ON-LINE)






MIDTOWN MADNESS 3 59,95 (JUEGO ON-LINE)

MOTO GP URT 2 59,95 (JUEGO ON-LINE)

SPEED KINGS 34,95

THE HULK 59,95



EXCLUSIVA CentroMAIL

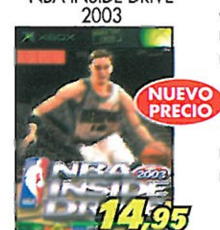
AHÓRRATE 19,95

239,95

CONSOLA XBOX
+ SEGA GT 2002
+ ENTER THE MATRIX
+ JET SET RADIO FUTURE

SUPER OFERTAS

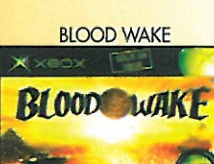




NBA INSIDE DRIVE 2003 — NUEVO PRECIO 14,95



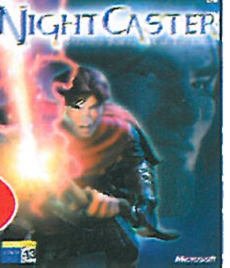
AZURIK: RISE OF PERATHIA — NUEVO PRECIO




BLOOD WAKE — NUEVO PRECIO

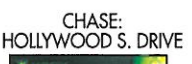



FUZION FRENZY — NUEVO PRECIO



NIGHTCASTER: TRIUNFO S. LAS TINIEBLAS — NUEVO PRECIO

BATMAN VENGEANCE — NUEVO PRECIO 19,95





CHASE: HOLLYWOOD S. DRIVE — NUEVO PRECIO 19,95

Nuevas tiendas

ALICANTE
Elche C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Fuerteventura C.C. Atlántico. ✆928 160 072
STA. CRUZ DE TENERIFE
Tenerife C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480
Santiago de Compostela C.C. Área Central, ✆981 575 512
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 +107 &950 480 230
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
• C.C. El Muelle ✆928 265 416
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. &952 541 178
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Kareaga C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos



PUNTUACIÓN



8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.

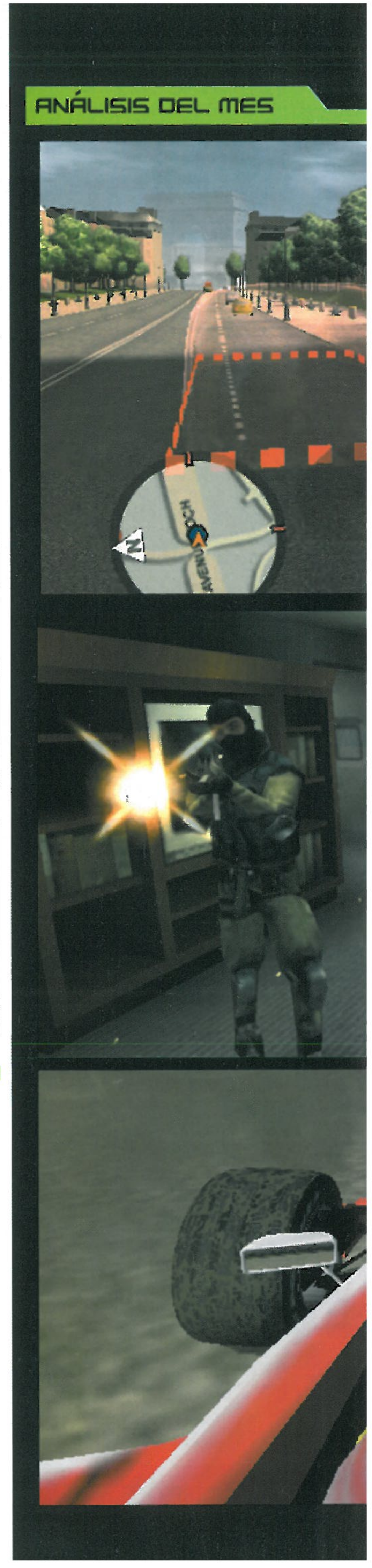


VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.

ANÁLISIS DEL MES



MIDTOWN MADNESS 3

Las calles de París y de Washington están a punto de ser surcadas por una horda de conductores enloquecidos gracias a este juego con opciones para *Xbox Live*.

070

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

Has visto ya muchos *shooters* en primera persona, pero pocos tan violentos y despiadados como éste. Conviértete en mercenario y no le des descanso al gatillo.

074

F1 CAREER CHALLENGE

A pesar de que su base de datos no esté actualizada y de su escasez de opciones, este juego nos permite disfrutar de toda la emoción y el vértigo de la Fórmula 1.

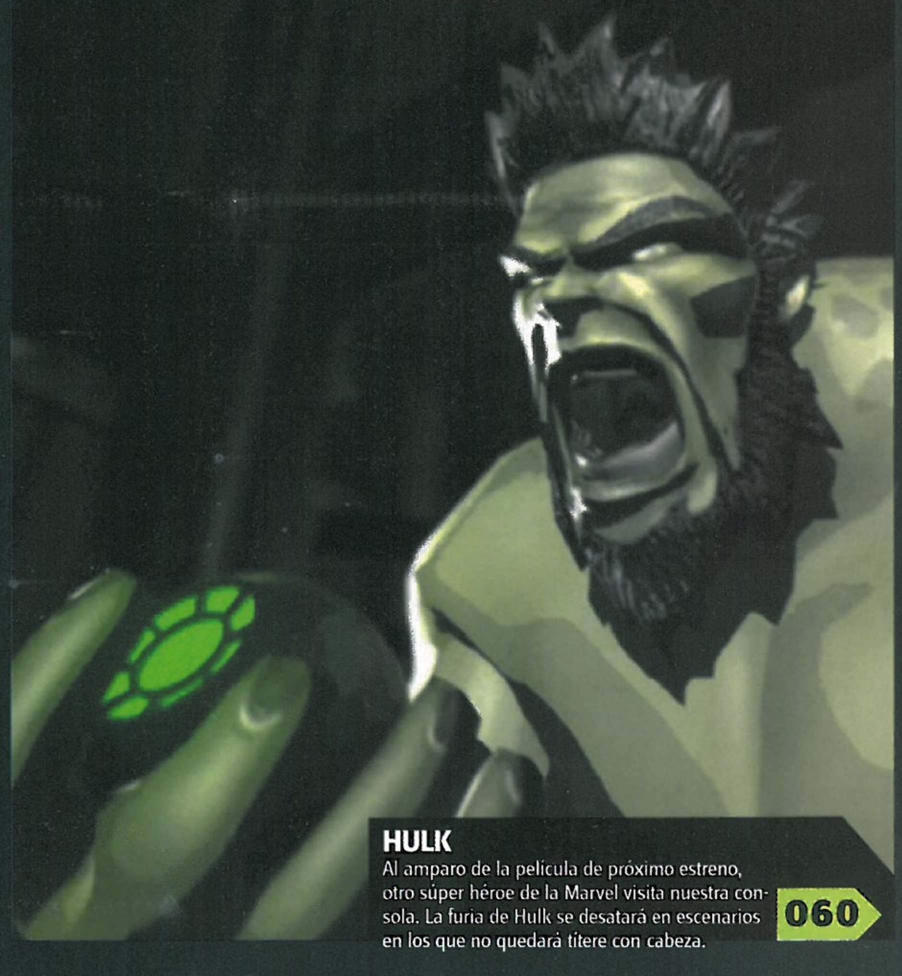
066



BRUTE FORCE

Cuatro personajes distintos y un solo objetivo: combatir las hordas alienígenas. Analizamos uno de los juegos que aspiran a disputarle su trono a *Halo*.

054



HULK

Al amparo de la película de próximo estreno, otro súper héroe de la Marvel visita nuestra consola. La furia de Hulk se desatará en escenarios en los que no quedará títere con cabeza.

060





Digital Anvil apuesta por el modo cooperativo

BRUTE FORCE

UN ADELANTO

Un comando de cuatro personajes dispuesto a arrasar con todo lo que haga falta.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **DIGITAL ANVIL**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **JUNIO 2003**
MULTIJUGADOR: **1-4, 2-8 CON SYSTEM LINK**
WEB: **WWW.MICROSOFT.COM/GAMES**

DIGITAL ANVIL ha seguido una trayectoria similar a la de Bungie: un estudio pequeño que tiene la intención de crear lo que promete ser un juego rompedor. Microsoft entra en escena y lo compra para asegurar la exclusividad para Xbox. Y el resultado es... ¿historia? En este caso, la cosa no llega a tanto. Aunque, en realidad, se trata de una comparación algo injusta que sólo viene a cuento por el *hype* -expectación promocional- en torno a *Brute Force* y sus comparaciones con *Halo*.

Brute Force es más modesto que ese colosal juego llamado *Halo*. Viene con unos gráficos de primera línea y se luce en cuanto a acción directa. Pero no da todo lo que promete ni cuenta con un modo *on line*. Lo que inclina definitivamente la balanza en su favor es el versátil modo cooperativo que aporta un enfoque nuevo a la campaña individual y eleva la experiencia global de juego.

Este mes, el lanzamiento más relevante para Xbox llega con la etiqueta de acción »



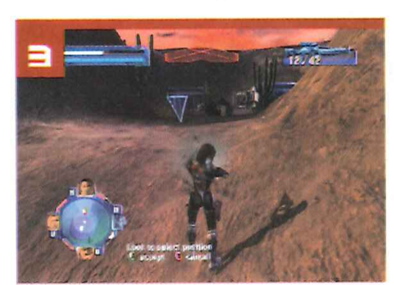
ALGUNAS veces funciona lo de tomarse las cosas con calma... Flint sale de caza.



OBJETIVO A LA VISTA: Hay movimiento alrededor del vertedero de combustible. Un francotirador no es la mejor elección para encabezar la incursión.



CADENA DE MANDO: Cambiamos al menú de ordenes y Flint ordena a los otros miembros modificar su posición.



POSICIONAMIENTO: Decide hacia donde va el grupo marcando el lugar con el icono azul.



¡FUEGO!: A juzgar por los disparos, las suposiciones de Flint eran correctas.



¡BOOM!: El combate continúa y una gran explosión le pone fin. Ocho soldados enemigos eliminados.



Hawks sí que sabe iluminar la vida de otros.



El modo «Deathmatch» merece la pena. Es posible utilizar las habilidades especiales de cada personaje.

«táctica» en tercera persona. Lo de «táctica» va entre comillas por ser, precisamente, uno de los puntos flojos del juego. La historia se desarrolla en el siglo XXIV, cuando la tecnología de clonación ha permitido crear un grupo de comandos cuyos cuatro miembros -véase recuadro *pág 57*- pueden reponerse tantas veces como sea necesario. El nombre código es Brute Force y viajan de planeta en planeta -seis, en concreto- resolviendo una serie de misiones, en principio desvinculadas entre sí, que acaban por estar relacionadas por una invasión alienígena.

Un planteamiento muy conocido que comienza de forma interesante, gracias al esfuerzo por dotar a los protagonistas de cierta personalidad y pasado mediante efectivas secuencias cinemáticas, pero cuyo atractivo pronto se diluye ante la reiteración en el diseño de las misiones y lo previsible del desarrollo. *Brute Force* es, ante todo, un juego de acción en el que lo que mejor funciona es cargar hacia delante con las peores intenciones y olvidarse de todo lo demás. La culpa de esto la tiene, además del escaso hilo argumental, el limitado control táctico sobre el resto del grupo y el precario equilibrio entre las características de sus componentes. Y es que, la menor capacidad ofensiva de Hawk y Flint frente a la de sus compañeros, las convierte en los elementos más prescindibles del grupo.

En todo momento, el jugador puede pasar de controlar un miembro a otro con total fluidez. Y dispone de un puñado de órdenes que impartir a las que se accede de forma sencilla. Apretando la cruceta digital, la acción se detiene y aparece el menú de grupo con cuatro opciones: abrir fuego, desplazarse, cubrir al jugador o permanecer en la posición. También puedes hacer que consuman sus botiquines o pongan en marcha su habilidad especial, aunque, por ejemplo, no es posible modificar su actitud entre ofensiva y defensiva. Así que, si el enemigo asoma, se desata el caos sin remedio, cosa que limita mucho el abanico de opciones a menos que se quiera dejar atrás al grupo hasta que sea necesario.

INFORMACIÓN ADICIONAL

HALO

Lo cierto es que *Brute Force* comparte algunas similitudes con *Halo* en su diseño. Por ejemplo, en la idea de no poder llevar más de dos armas encima e intercambiarlas constantemente con las que va dejando el enemigo por el suelo. El esquema de control es idéntico e incluso el aspecto de los menús de juego y lo discreto de los tiempos de carga recuerdan al título más representativo de Xbox.

LLAMADA A FILAS Sólo para tus ojos. Un informe secreto de cada unidad

CADA miembro de *Brute Force* tiene sus puntos débiles y fuertes. Además, cuentan con habilidades especiales. Sí ellos van a hacer el trabajo, es mejor que sepas cómo.



TEX

DESCRIPCIÓN: El primer personaje disponible y el líder natural del grupo. Tiene la voz de un Duke Nukem que fuma 60 cigarrillos al día.
POSITIVO: Experto en armas pesadas. Puedes relajarte mientras se encarga de despejar cualquier camino. También cuenta con la mayor barra de salud para cuando las cosas se ponen difíciles.
NEGATIVO: Su equipo no es bueno para las distancias largas y es el más lento del grupo. Lo que no sorprende con lo que lleva a las espaldas.

HABILIDAD ESPECIAL: Furia. Aprieta el botón blanco y Tex utilizará las dos armas a la vez. Con un par de ametralladoras, es letal.



BRUTUS

DESCRIPCIÓN: Rescatado por Tex al comienzo de la historia, este macho feral lo considera el «Jefe de la manada». Junto a Tex, completa la mitad más ofensiva de *Brute Force*.
POSITIVO: Corre a cuatro patas, lo que le convierte en el más veloz del grupo. Complementa muy bien a Tex cuando se encuentran tras el mismo objetivo.
NEGATIVO: Para tener un aspecto tan «malote», su armamento es de los más débiles. Así que el resultado es un personaje algo desequilibrado.
HABILIDAD ESPECIAL: Activando el «Espíritu de Venganza», Brutus mejora su visión para identificar enemigos. En este estado, también puede cargar contra él y eliminarlo sin más preámbulos.



HAWK

DESCRIPCIÓN: La versión femenina de Solid Snake. Hawk es una asesina sigilosa que puede infiltrarse en terreno enemigo sin ser detectada.
POSITIVO: Su habilidad especial la hace imprescindible para espiar al enemigo sin alertarlo. Dispone de una espada de energía para evitar utilizar las armas de fuego.
NEGATIVO: La barra de su habilidad especial es muy corta. Y la falta de un arma contundente la convierte en un blanco fácil. Hay que protegerla.
HABILIDAD ESPECIAL: ¿Lo has adivinado? Hawk puede entrar en un modo sigiloso que la hace invisible para el enemigo. No dura mucho, pero es muy efectivo.



FLINT

DESCRIPCIÓN: Cyborg francotirador que rara vez falla un blanco. A pesar de ello, le conviene mantenerse lejos del enemigo.

POSITIVO: Olvídate de las armas pesadas y lleva a Flint a una posición elevada. Sus ojos están equipados con un potente *zoom* que facilita las cosas.
NEGATIVO: Como Hawk, no es el personaje más efectivo en primera línea. Es una francotiradora que necesita protección.
HABILIDAD ESPECIAL: Fija la mirilla sobre el objetivo de forma automática. Cuando lo hace no falla, aunque las cosas se vuelven un poco confusas con muchos enemigos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

RECIPIENTES DE ADN. Si se busca un poco, no es difícil encontrar en cada misión recipientes con ADN de los distintos enemigos del juego. De esta manera, el jugador puede ir desbloqueando personajes con los que jugar en el modo «Deathmatch», además de los cuatro componentes de *Brute Force*.

Otro problema es que la ejecución de esas órdenes se limita al campo de visión del jugador, que no suele ser muy grande, con lo que está obligado a desplazar a sus personajes siempre en pandilla. Como puede apreciarse, no estamos hablando exactamente de *Ghost Recon*.

Como ya hemos dicho, donde *Brute Force* gana muchos enteros es en el terreno de la acción directa. Es rápida, variada -por la diversidad de armas-, presenta un creciente grado de dificultad a lo largo de todo el juego y se apoya en una excelente inteligencia artificial. Una IA que permite al enemigo organizar sus ataques en grupo, esconderse en los sitios más insospechados, buscar mejor posición de tiro e incluso hacer gala de una notable prudencia si la situación lo requiere. Y lo mismo puede decirse de los compañeros de Brute Force. De hecho, el jugador puede despreocuparse de ellos y recorrer toda la campaña con su personaje favorito, confiando en que el resto va a saber apañárselas mejor que bien. Lo que, nuevamente, empuja al jugador a olvidarse de estrategias y tirar de gatillo.

Afortunadamente, ni siquiera lo reiterativo del diseño de las misiones ensombrece los aciertos de *Brute Force*. Cada misión comienza con una reunión en una nave espacial en la que se informa al comando de lo que le espera. Inmediatamente después, son teletransportados al planeta de destino y allí se dirigen a su objetivo -para destruir, rescatar a alguien, descubrir algo o similares- por un camino, tanto en jugabilidad como literalmente, demasiado lineal.

Una de las promesas que sí ha cumplido Digital Anvil es la del espectáculo gráfico. *Brute Force* utiliza unos excelentes modelos de personajes y, en general, una cuidada y atmosférica recreación del entorno gráfico para la que se ha recurrido en abundancia a los efectos de partículas. También hay que reconocer la atención al detalle puesta por Digital Anvil en aspectos como la variedad de armas o la de las líneas de diálogo que, extrañamente, no se hacen repetitivas. Pasando por detalles estéticos como el emborronamiento de la imagen cuando el protagonista está en las últimas, o las interpretaciones de las habilidades especiales de Hawk y Brutus, entre otros. Y *Brute Force* siempre mantiene una tasa de imágenes constante.

Los escenarios, debido a la linealidad del recorrido y las barreras físicas que lo limitan, hacen que resulten pequeños. Su diseño es muy visual y colorido, pero la uniformidad que exhibe cada planeta terminan por hacerlos algo



MIRA lo que puedes hacer en compañía de otros...



ESCUADRÓN DEATHMATCH: Cada jugador se hace cargo de un grupo de cuatro personajes para planear nuevas formas de matarse entre sí. Aquí, un equipo está defendiendo un puente con apoyo de francotirador, mientras que otro se abalanza a por ellos.



MODO COOPERATIVO: La joya de la corona. Capaz incluso de hacer que la redacción de la ROX trabaje en equipo. Lo mejor es ocho jugadores vía *System Link*. Lástima de *Live*.



¡Dales caña, Tex!



Este tipo se teleporta.



XBOX LIVE No hay modo *on line*. El sello que aparece al comienzo de este artículo hace referencia a contenidos descargables que estarán disponibles próximamente: nuevos mapas para el multijugador y campañas para el individual.



Flint cubre a Tex con sus habilidades de francotirador.

El modo cooperativo es el que da otro aire a la campaña individual y mejora mucho la experiencia de juego



Sal de la Casa de la Pradera...¡Ya!

repetitivos. Sin embargo, la carta que Digital Anvil se guardaba bajo la manga es la de los modos multijugador -véase recuadro pág 58-. Estos no incluyen juego *on line*, ya que sólo están disponibles mediante juego a pantalla partida o *System Link*. El modo «Deatchmatch» por equipos es bueno y cuenta con una docena de mapas. Pero el cooperativo es el que le da otro aire a la campaña individual y mejora en mucho la experiencia. Aquí lo de «Acción táctica» cobra sentido, si bien a otro nivel. Las limitaciones en cuanto al control del resto del comando se rebajan o desaparecen por completo. El grupo funciona de forma más eficaz y hay que sumarle la diversión añadida de jugar en compañía. Además, admite hasta cuatro jugadores simultáneos que pueden incorporarse en cualquier momento de la partida.

Gracias a este modo cooperativo, podemos afirmar que ahora sí estamos ante un juego que pasa del notable en algunos aspectos a rozar el sobresaliente. Así que la mejor forma de afrontar este *Brute Force* es en compañía. En el caso de no tener amigos, mejor rebajarle un punto a la nota final.





AQUI ENCONTRARAS TODO LO QUE NECESITAS PARA TU MOVIL



www.telelogo.net

906 887 311

LLAMA, INDICA TU NÚMERO DE MÓVIL Y LA REFERENCIA DEL LOGO O MELODÍA Y AUTOMÁTICAMENTE LO RECIBIRÁS.

TAMBIÉN PUEDES PEDIR LOGOS Y MELODÍAS POR

SMS AL 5511

1º - ENVÍA AL 5511 "L.71." SEGUIDO DE UN PUNTO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O MELODÍA

2º - TE PREGUNTAREMOS TU MARCA DE MÓVIL. ESPECIFÍCALA Y ENVÍA EL MENSAJE AL 5511

3º - EN BREVES INSTANTES RECIBIRÁS TU PEDIDO Y ENTONCES DEBERÁS MEMORIZARLO





109695	108309	104109	106653
106651	106600	106623	106615
108780	109282	108217	103092
108742	112548	112623	111565
112545	101764	101937	100547
106361	103683	111083	108511
103979	107692	105645	102222
106659	106633	107562	100044




¡¡HAZLO TU MISMO!! ¡PONTE DE LOGO TU NOMBRE O LO QUE TU QUIERAS! Envia al 5511*** MILOGO.71.tu texto (ej: MILOGO.71.Sergio)

MELODIAS PARA NOKIA, MOTOROLA, SAGEM, ERICSSON, SIEMENS, ALCATEL, SAMSUNG Y TRIUM

TOP TEN

302289 Dime - Beth
300020 BSO Mission Imposible
302290 No me llames Iluso
300040 Los Simpsons
301498 Perdono - Tiziano Ferro
302325 Haciendo el amor - Dinio
301260 Risa del Pájaro Loco
300850 Stan - Eminem
300007 Its my life - Bon Jovi
301688 Moi lolita - Alize

FUTBOL

300409 Real Madrid
300411 FC Barcelona
300431 Real Sociedad
300420 Deportivo A Coruña

CINE Y TV

300197 Looney Tunes
300190 Hola Don Pepito
301001 Barrio Sesamo
300032 El coche fantástico
300455 Fraguel rock
302000 Melodia Shin Chan
301203 Benny Hill
301472 El ultimo mohicano
300476 Rocky
301686 El exorcista
301073 Full monty
301246 Star Trek
301397 La roca
301762 James Bond
301806 El patriota
301938 Spirit
302029 Spiderman
301074 Star Wars
301232 Batman
301246 Star Trek
301010 Gladiator

ÉXITOS EN ESPAÑOL

301814 One day in your life - Anastacia
302321 Llorare las penas - David Bisbal
301913 Color esperanza - D. Torres
302233 Mola Mazo - Camilo Sesto
302279 Guerra fria - Pastora Soler
302160 Dígale - David Bisbal
302088 Cuando tu vas - Chenoa
302234 Yo te dare - Chenoa
302021 A dios se lo pido - Juanes
302022 Vuelve el amor - La unión
302284 No me enseñaste - Thalia
302239 Kusha las payas - Las Ketchup
302278 Oye mar - Chenoa
302097 La dueña de mis ojos - Marcos Lunas
302326 Morenita - UPA Dance
302199 Toda la noche en la calle - Amaral
302324 Bonito - Jarabe de palo
302273 Es por ti - Juanes
302319 Lagrimas de plastico azul - Sabina
302202 Divina de la muerte - Azucar Moreno
302242 No soy un angel - Natalia
302240 Hasta que vuelvas - Luis Miguel
302282 Sobe son - MSM
302119 Soy yo - Marta Sanchez
302117 Un beso mas - Jody Bernal
302112 Chica de ayer - Enrique Iglesias
302209 Sacrificio - Monica Naranjo
302208 Angel de amor - Mana
302318 Amiga Soledad - Miguel Nandez
301284 Semos diferentes - Sabina y Torrente
301211 Corazon congelado - Pastora Soler
302314 Rojo Relativo - Tiziano Ferro
301124 Nada de ná - Café quijano
300690 Sobrevivire - Monica Naranjo
302312 Bésame - Dani Ubeda
300678 Delgadito - La Rabia
300647 Sin documentos - Los rodriguez
302026 Ave Maria - Bisbal
302096 Mi gente - Lucrecia
302110 Quiero perderme en tu cuerpo - Bisbal
302108 Las llaves de Raquel - Cafe quijano

ÉXITOS INTERNACIONALES

302315 8 Miles - Eminem
302244 Feel - Robbie Williams
302316 J'en al marre - Alizee
302077 I love Rock and Roll - Britney
302245 The game of love - Santana
302317 American Life - Madonna
302246 Skin on skin - Sarah Connor
302125 We are all made of stars - Moby
302285 Whatchulookinat - W. Houston
302247 Get over you - Sophie Ellis Bextor
302204 The rising - Bruce Springsteen
302248 Freak Like Me - Sugarbabes
301874 World of our own - Westlife
302280 Cant stop loving you - Phil Collins
302258 All I Have To Do Is Dream 2 - Roy
302320 Out Of Time - Blur
302241 Die another day - Madonna
302322 Sing For The Moment - Eminem
302281 Just like a pill - Pink
302323 Surrended - Laura Pausini
302259 A matter of trust - Billy Joel
302099 The indu times - Oasis
302261 I feel the earth move - Carol King
302268 The scientist - Cold Play
302237 Cleaning out my closet - Eminem
301308 In the end - Linkin Park
300349 The real Slim Shady - Eminem
300072 Bolero - Maurice Ravel
302075 Hot in here - Nelly
302118 Holiday - Mad house

SONIDOS ORIGINALES

301515 Tarzan - Grito de tarzan
301517 Flauta del afilador
301518 Violines Psicosis
301739 Musica Celta
301741 Musica China
301742 Musica Rusa
301746 Silvido piropo
301748 Sirena de ambulancia

CHAT

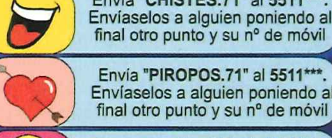
¡Liga con tu móvil!! Envía "Ligar71" al

5511***

O llama al teléfono

906 885 151**

¡CHATEA DESDE EL 1er SMS! ¡QUE NO TE LO CUENTEN! ¡CHIC@S DE TU CIUDAD TE ESPERAN!

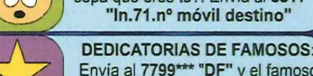


Envía "CHISTES.71" al 5511***. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

Envía "PIROPOS.71" al 5511***. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

¡Frases para ligar! Envía "Li.71" al 5511***. Envíalas a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

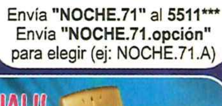
¿Quieres insultar a alguien sin que sepa que eres tú?. Envía al 5511*** "In.71.nº móvil destino"



DEDICATORIAS DE FAMOSOS: Envia al 7799*** "DF" y el famoso que quieras (ejemplo: DF BISBAL)

¡JUEGO DE AVENTURAS POR SMS!

NOCHE DE LIGUE



CONQUISTA A LA CHICA DE TUS SUEÑOS O MUERE EN EL INTENTO ¡¡SI LLEGAS AL FINAL TENDRÁS PREMIO SEGURO!!

Envía "NOCHE.71" al 5511*** Envia "NOCHE.71.opción" para elegir (ej: NOCHE.71.A)



¡¡GRAN SORTEO MENSUAL!!

Envía "GANAR71" al **5511***** y entrarás en el sorteo de un fantástico NOKIA 3650

Logos: Nokia y últimos modelos de Siemens, Ericsson y Alcatel con tecnología EMS. Melodías: Nokia, Sagem, Motorola y últimos de Samsung, Siemens (c45 sólo última versión), Ericsson, Alcatel y Trium con editor de melodías y EMS. SMS: Todos. SMS dinámicos y salvapantallas: Nokia. Para mayor seguridad consulta el manual de instrucciones tu móvil. Si quieres más información, entra en nuestra web: **www.telelogo.net.** Costes (iva incluido): **906: 1'09 €/min - ***SMS: 1 € (necesitarás 2 SMS para efectuar una descarga). Apdo. de correos 156 de CASTELLÓN.

¡NOVEDAD!

IMAGENES EN COLOR MELODIAS POLIFONICAS

¡Conéctate a nuestro portal WAP y podrás bajarte IMAGENES EN COLOR y MELODIAS POLIFONICAS directamente a tu móvil!

Manda **"WAP.71"** al **5511**. Recibirás un SMS con los datos para conectarte, GUARDA la configuración y busca "akilogos.com" en conexiones wap. Ahora ya estás listo para entrar y bajarte melodías polifónicas e imágenes y animaciones en color de fantasía, cine y TV, animales, Kamasutra, etc.

UNA VEZ ESTÉS CONECTADO, PODRÁS DESCARGAR TODO LO QUE QUIERAS SIN LIMITES Y SIN MANDAR MÁS MENSAJES SMS NI LLAMAR POR TELÉFONO

¿A QUÉ ESPERAS? ¡CONÉCTATE AHORA Y "FLIPA EN COLORES"!

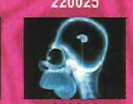


Nokia 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 7650. Siemens S55. Sony-Ericsson P800, T300 y T68i. Sagem MY X-5. Sharp GX10. Samsung S100. Panasonic GD87. Motorola T720











220046	220034	220030	220038	NUEVA 200118	220014
220049	NUEVA 220097	220029	220025	220066	220007
NUEVA 220056	220004	220024	220032	220050	NUEVA 200119

MELODIAS POLIFONICAS

CINE Y TV

320012 Misión Imposible
320024 Gladiator
320036 Braveheart
320048 Star wars
320203 Superman
320017 Titanic
320044 Indiana Jones
320033 Rocky
320187 Looney Tunes
320045 El padrino
320087 El último mohicano
320086 James Bond
320016 Los Simpsons
320183 Rasca y Pica
320082 El coche fantastico
320091 South Park
320195 La pantera rosa
320196 Pulp Fiction
320197 Robocop
320198 El Santo
320199 Barrio Sésamo
320200 Sin Chan
320201 Spiderman
320204 Tiburón
320205 Expediente X

EXITOS EN ESPAÑOL

320116 No me llames Iluso
320153 Dime - Beth
320063 Fiesta pagana - Mago Oz
320101 A Dios le pido - Juanes
320100 Grupo Niche - Aventura
320075 Soy yo - Marta Sanchez
320104 Cuando tu vas - Chenoa
320073 Desde Brasil - Cafe Quijano
320020 Chica de ayer - E. Iglesias
320011 Angel de amor - Mana
320001 Toda la noche... - Amaral
320010 Un beso mas - Jody Bernal
320013 Sacrificio - Monica Naranjo
320019 Vida - Gisela

VIDEOJUEGOS ¡NUEVO!

320110 Arkanoid
320112 Bubble Bobble
320114 Doom
320117 Duke Nukem
320121 Ghouls'n Goblins
320140 Tetris
320138 Sonic
320119 Golden Axe

INTERNACIONALES

320107 Hawai 5.0
320004 The rising - Springsteen
320102 Chihuahua - Dj Bobo
320098 Moi lolita - Alizee
320154 Game of Love - Santana
320099 Paid My Dues - Anastacia
320059 Crawling - Linkin Park
320152 Cleanin Out... - Eminem
320003 Boys - Britney Spears
320007 In my place - Coldplay
320009 Burning love - Elvis
320018 Electrical Storm - U2
320095 Caught in the middle - A1
320222 In The End - Linkin Park

HEAVY ROCK ¡NUEVO!

320055 Du hast - Rammstein
320060 Dee Blue - Angra
320069 Paradise - Stratovarius
320214 Devil Come To Me - Dover
320216 Enter Sadman - Metallica
320218 Fairytale - Gammaray
320220 Good God - Korn
320230 Replica - Fear Factory

¡¡JUEGOS PARA TU MOVIL!!

¡DESCARGATELOS EN EL 906 887 311!

PARA LOS MOVILES NOKIA 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 7210, 7250, 7650, MOTOROLA T720, SHARP GX10, SIEMENS C55 Y SIEMENS M50



















1 Prince of Persia · 2 Siberian Strike · 3 Block Breaker · 4 Speed Devils · 5 Earth Invasion · 6 Planet Zero

7 Solitaire · 8 Rayman Golf · 9 Summer Volley · 11 Marcel Desailly Pro Soccer · 12 Rainbow Six Broken Wing · 13 Rainbow Six Urban Crisis

10 Skate & Slam · 15 Rail Rider · 16 Lock' Em Up · 17 Gulo's Tale · 18 Rayman Bowling · 19 Cluster Pirate

CÓMO DESCARGAR JUEGOS JAVA:

Llama al 906 887 311** Te daremos 2 opciones. Si sabes el código del juego entra por la 1 y te daremos la dirección WAP donde podrás bajártelo, sino, entra por la 2, te enumeraremos los juegos y nos dirás el que quieres. Verás los códigos de todos los juegos y los móviles compatibles en: www.telelogo.net



Nuestro amigo Hulk acaba de agarrar a uno de los enemigos finales, Loco. Hay que ver qué modo de saludarse tienen estos superhéroes.

El rompe camisas mas famoso del mundo ya tiene su videojuego

HULK

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **RADICAL ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI**
LANZAMIENTO: **JUNIO 2003**
JUGADOR: **1**
WEB: **HULK.VU-GAMES.COM/UK/**

UN ADELANTO

JUEGA COMO La Masa en este título de acción en tercera persona en el que tendrás que abrirte paso a la fuerza.

Parece ser que las películas que se estrenan últimamente, si no tienen su videojuego correspondiente no son nada o no llegarán al éxito suficiente como para justificar su producción. Particularmente en el género de los superhéroes, este hecho es una realidad desde hace muchos años: *peli* de superhéroe que sale en los cines, videojuego correspondiente para los seguidores. Los últimos ejemplos han sido *Spider-Man* -cuyo juego era bastante decente- y los *X-Men*, que tuvo una aventura protagonizada por Lobezno que entretenía aunque no entusiasmaba. Pero no han sido los únicos héroes de cómic que han pasado por este trance ya que casos como el de *Spawn*, las muchas secuelas de *Batman*, *Blade*, el reciente *Daredevil* o el siempre eficaz *Superman*, han sacado de algunos apuros a las ávidas productoras de cine que desean acaparar todo el mercado posible con su *merchandising*.

Hulk no iba a ser menos y, pocos días antes de su estreno, ya podíamos adquirir el videojuego en cualquier tienda de este país. El juego no es una versión jugable de la película, sino una aventura posterior que consigue atrapar el espíritu del cómic con una buena dosis de peleas titánicas y un poco de infiltración al más puro estilo *Metal Gear Solid*, salvando las diferencias, claro.

Lo primero que sorprende de *Hulk* es su aspecto gráfico. Aunque puede resultar un poco extraño al principio, una vez que te acostumbras te das cuenta de que no se podía haber elegido mejor técnica para presentar en pantalla a este héroe. El colorido tan característico de la técnica *cell-shading* unido a un aire años 70 nos ha hecho recordar aquellos tiempos en los que leíamos el cómic de este intrigante ser. Pero aquí no acaba la cosa. El modelado de los personajes es magnífico ya que Hulk se ve en pantalla tal y como es: fiero, fuerte, agresivo y... verde, por supuesto. Las animaciones son soberbias para todos y cada uno de los personajes y enemigos que salen a lo largo de toda la aventura, pero lógicamente es en Hulk donde se han centrado más. Su forma de respirar abriendo y cerrando las manos, la forma de golpear a sus enemigos, el hecho de levantar un coche sobre su cabeza, destruir una pared a puñetazos o, simplemente, el hecho de gritar de rabia son escenas que se grabarán en nuestra retina. Por otra parte, nos ha hecho especialmente graciosa la forma en que se asustan los soldados cuando ven a Hulk cargar un puñetazo contra ellos. Esos segundos previos »

INFORMACIÓN ADICIONAL

¡ENERGÍA! ¡NECESITO ENERGÍA!

Cuando mates a los soldados o destruyas alguna máquina, lo más probable es que dejen pequeñas bolas de energía verde o roja. La verde te proporcionará energía para seguir la aventura y la roja aumentará tu medidor de Furia. Busca también las azules, son las más valiosas porque te darán una vida extra.

DEVUÉLVESELO

A menudo encontrarás soldados armados con bazookas o tanques con barreras de energía protectoras. La mejor táctica para derrotar a estos duros enemigos es esperar a que lancen su misil y devolvérselo de un puñetazo. Eso sí que es un revés.

NO TODO SON MÚSCULOS

Además de controlar al gigantón verde, también habrá niveles en los que encarnaremos al debilucho Bruce Banner.

LOS NIVELES DE BANNER son básicamente de ocultación y sigilo: caminar agachado, mover algunas cajas y resolver algunos puzzles. Nada comparable a la diversión de destruirlo todo a tu paso.

MEDIDAS DESESPERADAS



NECESITARÁS ir con cuidado por todo el complejo para encontrarte con el Profesor Crawford. Lo que significa permanecer lejos del campo visual de los soldados. El primer nivel para entrar en situación.

INFILTRADO

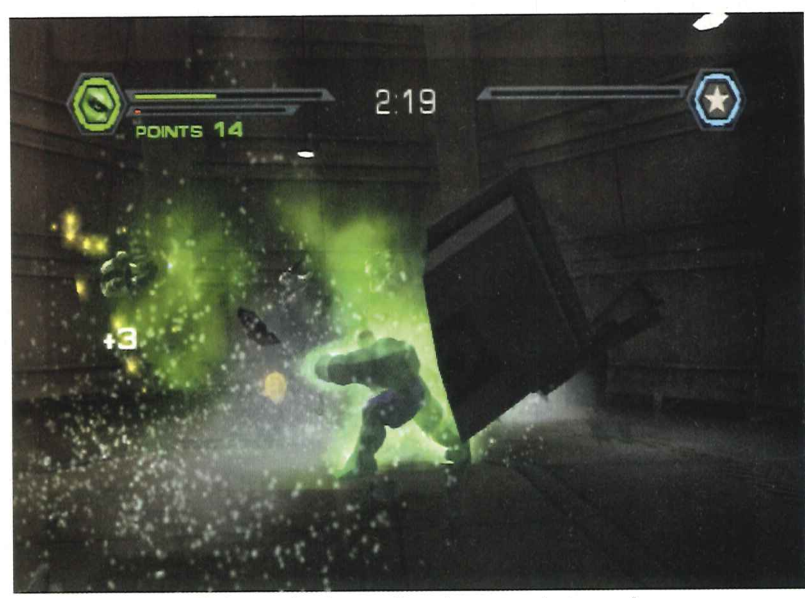


TE VESTIRÁS como un guardia enemigo para escapar de una base militar. La única táctica útil es no pasar muy cerca de los científicos u otros soldados. Un poco aburrido, la verdad.

ENCUENTRA EL CÓDIGO



CUANDO juegues como Bruce a menudo necesitarás *hackear* los códigos para abrir puertas. Aunque los códigos no son muy difíciles el tiempo para descubrirlos es muy justito.



Los efectos de partículas invaden la pantalla cada vez que destrozas algo.



Destrozar el tanque con Hulk cerca no ha sido muy buena idea.



Mira a estos tontos soldados volar por los aires.



¿Más verde que Xbox? No...



No te acerques a él, absorberá tu energía.

INFORMACIÓN ADICIONAL

VILLANOS

Te enfrentarás a un buen número de enemigos finales a los que derrotar, algunos de ellos son del cómic, otros de la película y otros específicos del juego. Otros enemigos incluyen docenas de soldados, mutantes genéticamente modificados, robots armados con lásers y perros gigantes con collares antipulgas.

Siempre avanzaremos a contracorriente, aplastando a nuestros enemigos para sobrevivir hasta llegar al jefe final

al ataque inminente en los que se llevan las manos a la cabeza y se paralizan por el terror no tienen precio.

Por supuesto, no todo iba ser bonito... y es que los escenarios se nos han antojado un pelín sosos. En ocasiones lucharemos en habitaciones gigantescas totalmente vacías o, como mucho, con algún detalle extra (y rompible) en los extremos. Tampoco nos ha gustado mucho el desarrollo de los niveles porque se repite demasiado, uniendo pasillos que son clones de otros pasillos por los que hemos pasado, y con habitaciones idénticas entre sí cuya diferencia será la destrucción que hayamos provocado a nuestro paso. Así que podemos afirmar que se ha hecho un uso intensivo de la técnica milenaria china llamada *copy & paste* que sólo sirve para aburrir más que para alargar las fases.

El desarrollo del juego tiene dos partes claramente identificables. Primero tenemos las fases donde Bruce Banner es normal y que son inferiores en número. Generalmente, en estas fases deberemos infiltrarnos en algún campo científico o militar para evitar ser detectados. Los clichés no faltan y hay un buen montón de soldados de guardia, con torretas de vigilancia y focos de luz que nos detectarán si somos demasiado incautos. Es un

YA LLEGA EL DOLOR

La fuerza de Hulk; aquí tenéis algunos movimientos.

PALMADA SÓNICA

Un ataque a distancia que garantiza la limpieza de la habitación en un segundo. Muy útil en espacios cerrados en los que verás volar por los aires a tus enemigos.





PUÑETAZO GAMMA

Un satisfactorio y poderoso ataque que se hace pulsando un segundo el botón de puñetazo. Es realmente divertido ver a los pobres soldados asustarse al ver que cargas el brazo para un ataque inminente.

SIENTE LA FURIA

Cuando las cosas se ponen realmente difíciles, ejecuta este movimiento y limpiarás el área por completo golpeando el suelo. No lo podrás hacer siempre, sino que deberás esperar a que el medidor de Furia se rellene por completo.





DE ARRIBA A ABAJO

Los ataques aéreos son los mejores. Puedes quedarte suspendido en medio de un salto y cargar un golpe para aterrizar con toda tu fuerza machacando al enemigo.

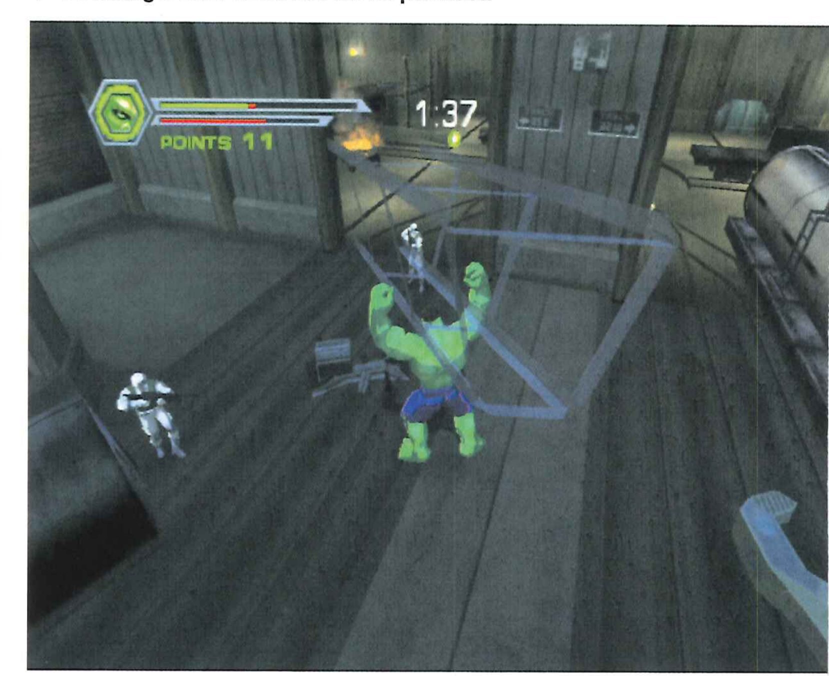
PRESAS

Si dudas en algún momento, cógeles del cuello. O golpéales con tus nudillos. O destrózalos lanzándolos contra el suelo. La elección es tuya.





Tus enemigos verán las estrellas con tus puñetazos.



Métele en una construcción y lo destrozará todo en menos de media hora.



¡Este ordenador no funciona! ¡Maldita sea!

desarrollo similar en la lejanía al de *Metal Gear Solid*, volviendo a salvar las diferencias, aunque la dificultad de estas fases no debería provocarnos ningún problema tras nuestro entrenamiento como espía en *Splinter Cell*. También surgirá algún que otro puzzle muy simple y movimientos de cajas para seguir avanzando. Como decimos: todo bastante asequible.

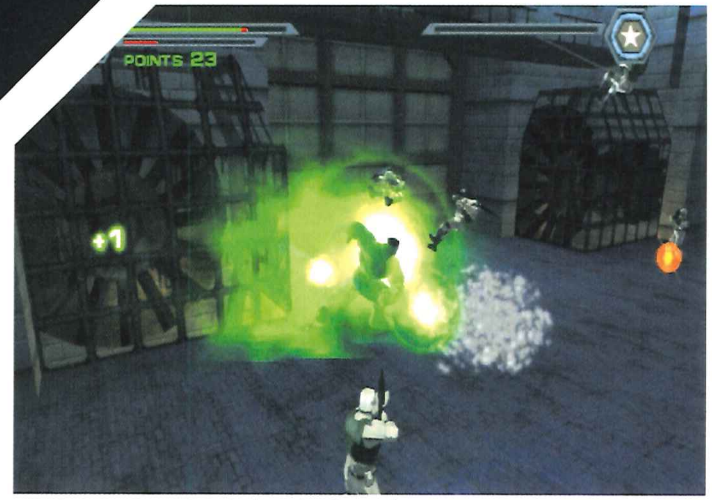
Pero cuando Banner se transforma en Hulk el juego también cambia, convirtiéndose en un *beat-'em-up* en tercera persona al más puro es-



INFORMACIÓN ADICIONAL

HÉROE TELEVISIVO

Hulk ha sido un héroe mucho más televisivo que otros más populares. Casi diez años después del nacimiento del cómic se estrenaba en la pequeña pantalla una serie por capítulos. En total fueron 85 episodios de una hora cada uno que contaban una historia diferente a la que se podía leer en el cómic. Tras el éxito de la serie se estrenaron también varios telefilmes que culminarían con la película *La muerte del Increíble Hulk*, en 1990.



«Este arma no te ayudará mucho, hijo mío.»



Pobrecito, la que se le cae encima...

Nunca más tendrás problemas de aparcamiento, te cargas el coche al hombro y a la oficina.

Podremos coger a los enemigos y golpearles sin compasión, machacarlos contra el suelo o lanzarlos contra la pared

INFORMACIÓN ADICIONAL

EXTRAS

Hay un buen montón de cosas desbloqueables, incluso dibujos, *trailers* de la película y un laaargo menú de trucos que cubre todo lo imaginable, desde súper puñetazos a doblar los puntos por enemigo.

tilo arcade. Los soldados aparecerán de todas partes disparándonos sin compasión, perros mutantes intentarán destruirnos, los guardias gamma tratarán de reducirnos e incluso robots gigantes nos plantarán cara. Y nosotros ahí, luchando y golpeando sin compasión a esos cientos de enemigos que salen una y otra vez para acabar vapuleados a golpe de botón. *Hulk* es un juego en el que siempre avanzaremos contracorriente, aplastando a nuestros enemigos para seguir sobreviviendo hasta llegar al jefe final, que siempre serán personajes del cómic. En esta carrera muchos enemigos quedarán detrás de nosotros sin haber probado el sabor de nuestros nudillos pero es lo de menos, porque tenemos que seguir adelante hacia nuestro objetivo. Y, si por casualidad nos quedamos quietos en algún punto del mapeado, ten por seguro que, a pesar de nuestro tamaño y nuestra fuerza, la ingente cantidad de enemigos que saldrá conseguirá reducirnos lenta pero inexorablemente. En este sentido, el juego ha sabido captar muy bien la lucha injusta de Hulk contra el mundo. Esa huída desesperada hacia adelante del héroe a pesar de las dificultades.

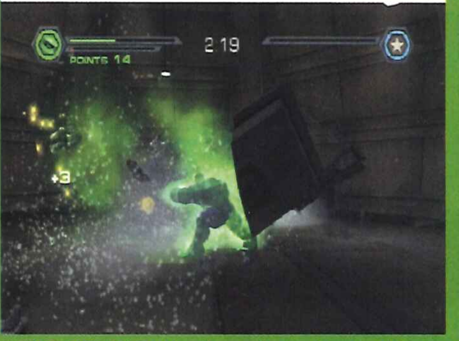
El control sobre Hulk es más que correcto. Se ha simplificado para que con tres botones podamos hacer multitud de combinaciones, agarres y súper ataques. Si nos convertimos en un experto en el apaleamiento de los solda-

DESAFÍOS Puedes desbloquear fases de bonus para probar tus habilidades.

HAY CINCO desafíos diferentes aunque todos se basan en lo mismo: destrozarlo todo. Aquí tienes tres ejemplos.



RESISTENCIA Bastante simple, mata a todo el que se ponga en tu camino antes de que te maten a ti.



TIME ATTACK Igual que el anterior con el tiempo como enemigo. Cada muerte te dará unos segundos.



SMASH MODE Cuanto más cosas destroces, más puntos obtendrás. Simple.



↑ Hulk sigue sin tener muy buena puntería en los bolos.



↑ A la Asociación de Defensa de los Animales no le gustaría mucho esa paliza.

El modelado de los personajes es magnífico ya que Hulk se ve en pantalla tal y como es

dos podremos llegar a realizar combos de más de 40 golpes, aunque personalmente nos ha parecido bastante difícil llegar a esta cifra. Los agarres cambian dependiendo del enemigo al que cojamos y, una vez más, nos encontramos con que los soldados son perfectos para este fin. Podremos simplemente cogerlos y golpearles sin compasión a base de puñetazos, machacarlos contra el suelo con toda nuestra fuerza (esto nos encanta) o simplemente lanzarlos contra otros soldados como si jugásemos a bolos. Los muchos objetos que están desperdigados a lo largo del juego también servirán para favorecernos en la reyerta: cajas, bidones, vigas, o incluso coches; no dejes nunca de utilizarlos. Pero si debemos elegir un golpe de entre todo el repertorio que tiene Hulk es el golpe contra el suelo cuando su medidor de Furia está al máximo. Este terrible manotazo al suelo mientras Hulk grita de ira hará desaparecer absolutamente todo lo que haya en un radio de diez metros.



↑ «Y en mi próximo truco, te comeré...»

Hulk es un juego que surge a raíz de la película y seguramente sin ésta nunca habría llegado a nuestra consola. Sin embargo, a pesar de ser un juego 100% *merchandising*, también es un juego más que correcto. Lo importante es divertirse y, creednos, jugar a *Hulk* nos divierte como niños machacando soldados, levantando coches, destrozando paredes o simplemente viendo moverse al héroe. Es cierto que tiene algunos defectos, como lo aburridas que son las fases de Banner o el monotemático desarrollo de las fases de Hulk, pero no son lo suficientemente importantes como para eclipsar el buen trabajo que se ha hecho en el juego.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Se mueve de forma fluida en todo momento y gráficamente no llega a decepcionar.

ESTILO
Comic 100%. Nunca Hulk había quedado tan bien en pantalla.

ADICCIÓN
El carisma de Hulk unido al género *beat-'em-up* es una combinación explosiva..

LONGEVIDAD
25 niveles, varios extras y toda la *Hulkmanía* que seas capaz de absorber.

LO MEJOR
+ HULK, POR SUPUESTO
+ GRAN CANTIDAD DE MOVIMIENTOS
+ DESTROZARLO TODO

LO PEOR
- NIVELES PARECIDOS
- DESARROLLO REPETITIVO

RESUMEN
Una buena muestra de cómo un cómic puede y debe trasladarse a los videojuegos.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



8.0//10

«¿Dónde está mi rueda?» A estas velocidades un accidente puede ser espectacular y peligroso.

EA se queda a medias en este simulador de F1

F1 CAREER CHALLENGE

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **EA SPORTS**

DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**

LANZAMIENTO: **JUNIO 2003**

JUGADOR: **1-4**

WEB: **WWW.EA.COM**



Realista simulador de F1 que te transportará a 1999. Logra las hazañas de Coulthard y Schumacher para saborear la victoria

QUÉ MÉRITO tiene un juego de F1 que no tiene las escuderías y los pilotos actualizados? Pues en un principio casi ninguno. *F1 Career Challenge* parte como un juego difícil de digerir para los seguidores de la Fórmula 1 por su decepcionante sabor agridulce, ya que a pesar de contar con una excelente base de simulación, se ha quedado anclado en la temporada 2002, y eso que ya estamos en el ecuador de la actual. Uno de los principales atractivos de cualquier juego de deportes es jugar con los equipos, jugadores, escuderías o pilotos actualizados. De nada sirve un juego de deportes en general, y este F1 en particular, que falla en este aspecto.

Olvidaos de las nuevas escuderías, olvidaos de los nuevos pilotos y, por supuesto, olvidaos de las nuevas e importantísimas normas que protagonizan la Fórmula 1 de este año. ¡Ah! ¿Que queréis jugar como Fernando Alonso y emular sus hazañas de este año? Pues lo sentimos mucho chicos, porque eso no será posible ya que en el juego no está la temporada 2003. Una lástima. Eso sí, si queréis podréis jugar con la temporada 1999, o con la de 2000, incluso con la de 2001 y, de paso, nos regalan también la de 2002. Pero no soñéis siquiera con la de este año. El juego cuenta con las licencias oficiales, con el poder económico de EA y su reputación en juegos de deportes, cuenta con una simulación digna de mención y que luego pasaremos a analizar. Entonces ¿por qué no está la actual temporada?

F1 Career Challenge parte con una idea renovada del modo «Carrera», una idea fresca que renueva ligeramente tan manido género. En este modo principal crearemos un piloto anónimo que controlaremos a lo largo de cuatro largas temporadas de F1, desde el 99 hasta el 2002. Nuestro objetivo: llegar a ser el mejor, por supuesto.

Sin embargo, el juego tiene algún que otro punto negro. Los escasísimos modos de juego que posee asustan a cualquiera. A parte del modo «Carrera», tenemos una opción de «Carrera Rápida» y un insulso modo multijugador. No busquéis más porque no hay. Pueden jugar hasta cuatro amiguetes en una misma consola, algo que se agradece. Sin embargo, la diversión se acaba pronto por la falta absurda de opciones. Por ejemplo, es imposible saber a qué distancia se encuentran los compañeros ya que en ningún momento nos muestran los respectivos tiempos, con lo que nunca sabremos si estamos muy lejos o muy cerca de los amiguetes. Tampoco podemos modificar el coche en el modo multijugador para adaptarlo mejor a la pista en la que corramos, ni podremos configurar la dificultad de los oponentes controlados por la consola, y ni siquiera se nos permite alternar el cambio de marchas en el modo multijugador... ¿Qué pasa si deseamos jugar con cambio manual? Pues simplemente no podemos. »



TRAZAR LAS CURVAS Aprende a conducir con estilo.

TODA PISTA tiene sus curvas, algunas fáciles otras terribles. Aprenderte el circuito es el primer paso para dominar el juego, así que no dejes de practicar nunca.



FLECHA VERDE: Una fácil curva que nueve de cada diez veces podrás superar sin pisar el freno. Te ofrecerán oportunidades perfectas para adelantar a esos duros rivales.



FLECHA AMARILLA: Un poco más difíciles, pero si dominas la velocidad y la dirección con aplomo podrás superarlas con una pérdida de velocidad razonable y, lo que es más importante, sin salirte fuera.



FLECHA ROJA: Asegúrate de frenar mucho antes de afrontar estas difíciles curvas y nunca te salgas de la trazada correcta. Estas curvas pueden ser terribles y te llevará un buen tiempo dominarlas.

INFORMACIÓN ADICIONAL

DESAFÍOS
Además de intentar conseguir la Pole Position o practicar en los circuitos para aprendértelos y subir posiciones, también podrás correr en los desafíos que te propone la escudería. Si superas estos retos los mecánicos del equipo aprovecharán los datos para mejorar el rendimiento de tu coche, lo que siempre va bien.

TU ÁVATAR
Crear un piloto es muy simple. Selecciona uno de los pocos modelos que hay en el juego, un casco, la nacionalidad y dale un nombre. Así de fácil. Desgraciadamente, los modelos nunca se parecerán a ti, pero eso da igual porque llevarán el casco la mayoría del tiempo.

BOXES
Las paradas en boxes ya no serán aburridas, todo lo contrario ya que para la ocasión se ha creado una especie de mini-juego. Para hacer una parada exitosa deberás frenar hasta una determinada velocidad justo en los momentos que te indique el juego. Después tendrás que pulsar ciertos botones tan rápido como puedas. Con la práctica dominarás estas paradas proporcionándote unos valiosos segundos.



Tan real que podrás sentir el olor a neumáticos quemados. No apto para tipos blandos.

El control de los coches es brillante por sí mismo, con un equilibrio perfecto entre simulación y arcade

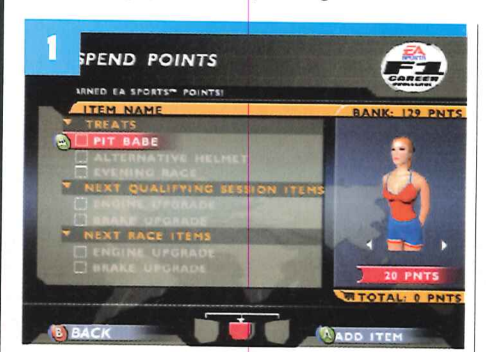
En el modo «Carrera» el juego mejora sustancialmente, aunque sigue siendo imposible modificar la dificultad de los oponentes o la duración de las carreras -hecho que sólo puede hacerse en el modo «Carrera Rápida»-. Al comenzar este modo haremos unos breves exámenes de conducir profesionales; una vez que los superemos, elegiremos una de las escuderías que hayan lanzado su oferta. Los coches de estas escuderías no pueden modificarse a nuestro antojo, sino que en cada Gran Premio los mecánicos arreglarán el coche para un comportamiento óptimo en la pista y sólo nos dejarán cambiar levemente el ángulo de los alerones, el comportamiento del motor -más velocidad o más aceleración- y la sensibilidad del volante. Tampoco se nos dejará cambiar la estrategia de la escudería y deberemos parar en boxes en la vuelta marcada sin discusión. Esto será de vital importancia, ya que los neumáticos se gastarán perdiendo gran parte de su agarre, y si no entramos en boxes a su debido tiempo, seguro que nos quedaremos sin combustible antes de finalizar la carrera.

Otro punto importante que posee el modo «Carrera» es que la escudería irá mejorando dependiendo de nuestros progresos. Cuantas más carreras ganemos más mejoras se realizarán en el coche, algo importantísimo si queremos retarnos cara a cara contra los mejores. Estas pruebas se realizan entre cada Gran Premio a modo de mini-juego y, si superamos estos pequeños retos, el coche mejorará en un determinado apartado. Como dato curioso tendremos una serie de puntos de experiencia -si pueden llamarse así- que ganaremos en las carreras. Éstos podrán gastarse para conseguir alguna ventaja puntual en el siguiente Gran Premio, como un mejor agarre, más control, un motor más potente o una parada en boxes perfecta.

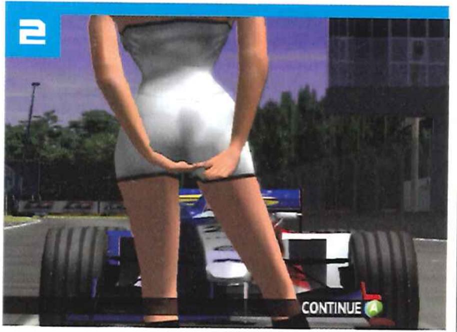
Una vez sentados en el bólido el juego cambia por completo. Es como si estuviéramos ante otro título. Todo lo mencionado antes casi desaparece al disfrutar de una de

CHICAS Y MOTORES Las curvas no están sólo en la pista

TRAS FINALIZAR cada carrera y, dependiendo de tu rendimiento, conseguirás una cantidad de puntos. Éstos podrán ser gastados en mejorar aspectos del coche como el motor o el agarre, ¡o chicas para alegrar la vista!



Éste es el menú en el que gastarás tus puntos. Como puedes ver, las chicas tienen un gran abanico de vestidos para que puedas escoger mejor.



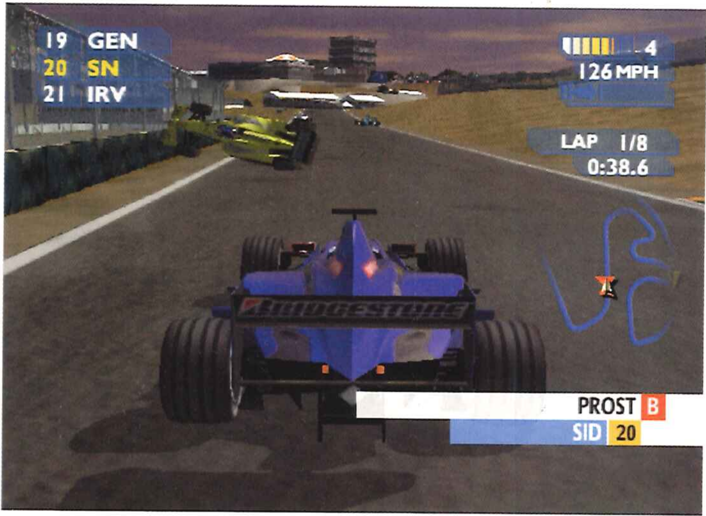
Y aquí está la chica en acción. ¿Nadie dijo a los desarrolladores que unas chicas bonitas pueden distraer peligrosamente al piloto?



Además de mejoras en el coche y paradas «perfectas» en los boxes, también pueden conseguirse cosas como una carrera al atardecer.



Encontraremos a todos los pilotos y escuderías oficiales del campeonato.



Vigila a los pilotos arriesgados. Éste prefiere volar a terminar la carrera.



Algunas normas, como tomar atajos, pueden llegar a descalificarte.



Saca a otros pilotos fuera de la pista. Sólo por diversión, por supuesto...

las mejores simulaciones de F1 que hemos probado. El control es brillante por sí solo, con un equilibrio perfecto entre simulación y arcade; permite comenzar a jugar con una cierta desenvoltura y, además, nos da la posibilidad de mejorar enormemente a medida que juguemos más. La dificultad del resto de pilotos es digna de mención y, en cualquier fallo, nos adelantarán varios coches relegándonos a los últimos puestos. Creednos cuando decimos que conseguir la Pole Position es una tarea casi titánica.

A medida que la carrera avanza, los coches se dispersan en varios pelotones que compiten duramente por avanzar puestos. La IA es notable en general, pero particularmente nos ha gustado más en los niveles de dificultad más avanzados, donde los pilotos controlados por la consola cometen fallos, se salen de pista, queman el motor o se quedan sin gasolina por no hacer la parada en boxes cuando debían. Como dato añadido hemos de comentar que nos ha gustado especialmente el modo en que han reflejado el efecto aspiración que tanto usan los pilotos profesionales, y la manera en que se mueve la cámara al correr por la pista, moviéndose de arriba abajo en los baches o creando un efecto blur al girar por las curvas, simplemente excelente. Realmente el juego transmite más que ningún otro la sensación de estar ahí corriendo.

F1 Career Challenge es un juego difícil de puntuar. Nos hubiera gustado ponerle más nota porque la simulación del juego y la adición que conlleva es digna de mención. Desgraciadamente, las pocas opciones y escasos modos de juego, la ausencia desconsiderada de una traducción al castellano, el mal juego multijugador y la falta deliberada de la actual temporada le hacen bajar muchos puntos.



↑ En *Midtown Madness 3* podremos recorrer París y Washington DC, pasando a gran velocidad bajo la torre Eiffel.

Apatrullando la ciudad... bueno, aunque sólo sea París y Washington

MIDTOWN MADNESS 3



INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **DIGITAL ILLUSIONS**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **JUNIO 2003**
MULTIJUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.XBOX.COM/MIDTOWNMADNESS3**





DESPUÉS de que *Crazy Taxy 3* nos dejara un poco fríos en cuanto a novedades y aprovechamiento del hardware de Xbox, Digital Illusions cubre ese hueco presentando *Midtown Madness 3*, una curiosa mezcla entre *Crazy Taxy*, *Burnout* y *Wreckless*. El juego es la tercera entrega de una saga que cuenta ya con dos versiones que sólo fueron lanzadas para PC.

Afortunadamente, *MM3* va más allá de ser un mero clon de *Crazy Taxy* o *Wreckless* ya que presenta muchos más vehículos, pruebas, soporte para juego *on line* y una recreación de París y Washington repleta de detalles. Además de taxista, en *MM3* tendremos que hacer de repartidor, chófer, guardia de seguridad, agente de policía, etc...Todos estos empleos forman parte de un trabajo policiaco que intenta dar un argumento a un juego basado en la locura y la velocidad.

Como se puede comprobar a las pocas horas de juego, el sistema puede definirse como una mezcla de varios juegos de conducción. Se desarrolla en entornos urbanos, como *Project Gotham*, en los que tendremos que llevar a pasajeros como en *Crazy Taxy* y correremos disputadísimas carreras cruzando por el carril contrario a lo *Burnout 2*. Esta forma de jugar se irá repartiendo a través de los diversos empleos que vamos a tener, combinando carreras de todo tipo. El punto común de todas ellas es la existencia de un tiempo límite para terminarlas, si bien el desarrollo varía entre cada tipo. Comenzando por las clásicas carreras frente a varios oponentes, iremos cambiando a otras pruebas en las que tendremos que transportar una serie de pasajeros, repartir unas cuantas pizzas o mercancías valiosas (por lo que tendremos que evitar en lo posible los daños en nuestro vehículo). En estas últimas carreras no sólo el tráfico y el mobiliario urbano serán nuestros enemigos, sino que seremos atacados por vehículos de rivales como Matilda (más pesada de lo que os imagináis) siempre dispuesta a aguarnos la fiesta en las carreras.

Ya hemos visto la tónica general del juego y, si bien sobre el papel puede parecer algo repetitiva, en la práctica no lo es tanto. »

JOE EL TAXISTA

El taxímetro no corre pero el tiempo sí, ¡acelera!

ESCOGE el mejor camino. Uno de tus primeros trabajos en París requiere una conducción muy habilidosa.



¿TAXI? Corre hasta la marca roja y para dentro sin perder tiempo.



ATAJOS. El cliente quiere llegar cuanto antes, así que acorta donde puedas.



TURISMO. Al tiempo que acortamos podemos hacer algo de turismo.



SIN TIEMPO. Sólo quedan unos segundos, procura frenar dentro del cuadro rojo.



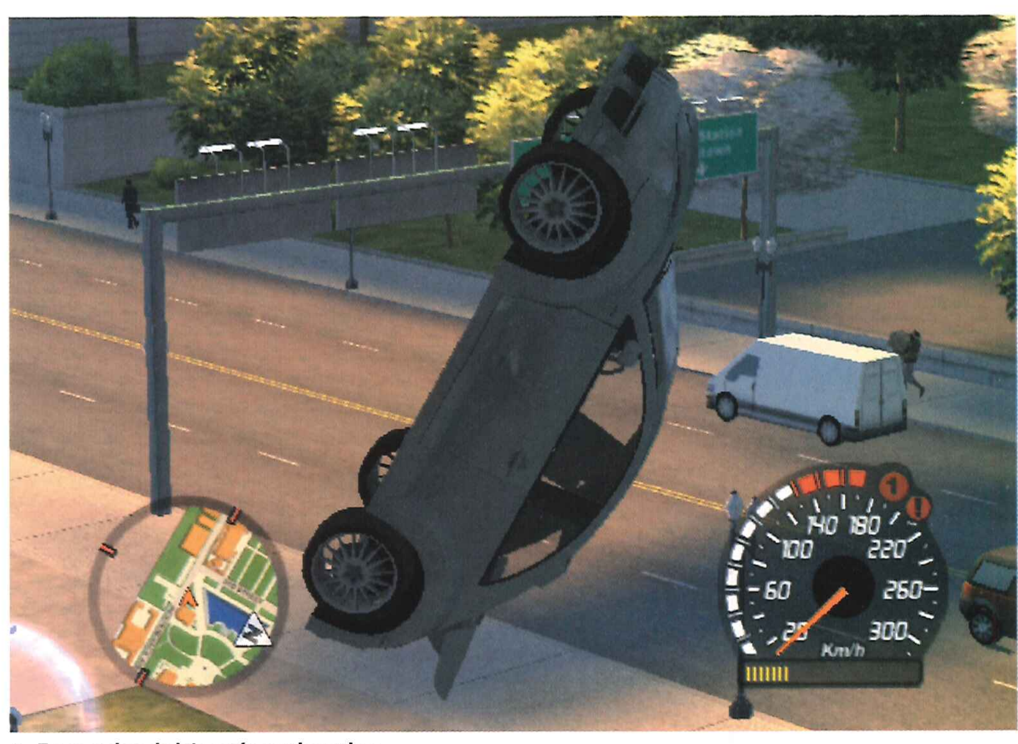
XBOX LIVE
En *Xbox Live* podremos competir ocho jugadores al mismo tiempo, incluyo en versiones de capturar la bandera y otras variedades. Además, es casi seguro que se incluirá contenido descargable.

DESBLOQUEAR
EXTRAS La razón más clara para jugar el modo de un jugador es desbloquear todos los coches del juego, incluso el camión de bomberos o el de la basura. En total, tendremos que completar 32 diferentes.

TUNING
Mientras paseamos, procurad encontrar unos iconos de vaporizadores. Si estamos conduciendo el coche correcto, podremos acceder a nuevas pinturas y decoraciones más detalladas de lo normal.



¡Un coche que vuela! Al menos lo hará si saltamos por una rampa.



Estos coches de lujo están por las nubes.

La variedad empieza por los distintos tipos de vehículos (32 en total) que van desde pequeños utilitarios como el Renault 5 (todo un clásico) a vehículos más modernos como el Mini-Coupe o el Opel Astra. Como suele ser habitual, la mayoría de ellos estarán bloqueados al principio y sólo tras ir superando algunas carreras accederemos a los mejores vehículos (o a los más raros). Además, no podía faltar en ningún *Midtown Madness* otros vehículos menos ordinarios para competir, como autobuses, camiones de la basura, ambulancias o camiones de bomberos.

MM3 dispone de tres modos de juego principales: «Infiltración», «Carrera Única» y «Multijugador». El primero de ellos, «Infiltración», es el modo historia en el que formaremos parte de una investigación policial y utilizaremos como tapadera trabajos de repartidor, taxista, etc... Tendremos que ir recabando pistas en un total de veintisiete pruebas por cada ciudad. Se trata del modo más largo y también el más difícil, ya que nuestros perseguidores se convertirán en nuestra sombra y podremos sentir su aliento en cada curva.

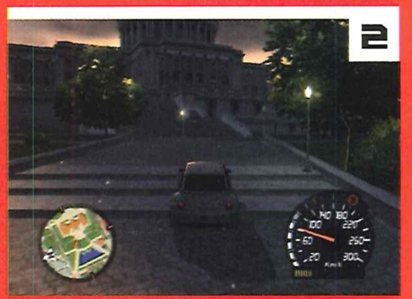
Nos ha sorprendido la dificultad general del juego ya que, tanto el modo principal como en las pruebas contra el crono, necesitaremos de toda nuestra pericia al volante para superar esos ajustadísimos tiempos. En las pruebas contra más coches, parecerá que vamos conduciendo una limusina en vez de un Renault 5, por lo cerca que nos suele seguir el segundo contrincante. Así que necesitaremos dominar el arte de obstaculizar al contrario y utilizar cualquier clase de atajo a la velocidad del rayo ya que cualquier equivocación

¿TODO REAL?

¿Dónde está el Hard Rock Café?



CASA BLANCA. Esto es lo más cerca que podrás estar. Una valla rodea el complejo y George no está en casa.



CAPITOLIO. Sube por las escaleras del capitolio y contempla la ciudad desde allí.



ARCO DEL TRIUNFO. El monumento más imponente de París. Un consejo, pasa por el centro.



OBELISCO. Un monumento en el centro de París por el que podremos conducir sin problemas.



El tráfico está peor que en la vida real.



Un camión de la basura; el cielo es el límite.



La policía no dejará que arrasemos la ciudad impunemente.

puede dar al traste con nuestras ansias de victoria en un juego en el que sólo nos valdrá el primer puesto.

Afortunadamente, siempre nos queda el multijugador, el último de los modos pero puede que el más importante. Por un lado, encontramos el clásico juego para dos jugadores en pantalla dividida, en el que podremos pasear o competir en las pruebas habituales. Pero, como se echa de menos la posibilidad de cuatro jugadores al mismo tiempo, tenemos *Xbox Live* para solucionarlo y rivalizar con jugadores de todo el mundo.

París y Washington son dos de las ciudades más grandes del mundo, por lo que recrearlas con todo lujo de detalles no era una tarea nada fácil. Sin tratarse de una réplica milimétrica, fácilmente se puede comprobar el gran trabajo realizado a la hora de plasmar los elementos más importantes de ambas ciudades: Arco del Triunfo, Capitolio, Torre Eiffel... Además, se han reflejado los distintos entornos urbanos de una y otra ciudad; así, si bien en París encontraremos más variedad y esas habituales callejuelas, en Washington tendremos que hacer frente a enormes avenidas y rascacielos.

El estilo gráfico es similar al que vimos en *Wreckless*, aunque la resolución y las texturas están por debajo en cuanto a calidad y detalle. Los entornos se mueven suavemente la mayor parte del tiempo, sufriendo un poco al circular con los coches más rápidos. Respecto a los coches, hay que destacar que no vamos a encontrar un modelado tan detallado como en *Project Gotham*, ni unos reflejos tan espectaculares como en *Wreckless*, pero es la solidez general y los pequeños detalles lo que hará de *MM3* un juego vistoso gráficamente hablando.

Otro detalle que nos ha gustado es la posibilidad de romper casi todo: semáforos, señales, escaparates... Los únicos que se pueden considerar a salvo son los numerosos peatones que andan por la ciudad a los que siempre atravesaremos sin causarles daño. A pesar de este detalle, ninguno de ellos dejará de saltar a un lado o echar a correr si nos ven haciendo el loco circulando por aceras y parques... Alguien tendría que avisarlos de que no corren ningún peligro, esto no es *Carmaggedon*.





MELODIAS — XTONO AL 7717

Ford Cougar	Born to be wild - Anuncio Tv	300046
Frank Sinatra	My way - Anuncio de Airtel	300009
Bon Jovi	Its my life - Opel Corsa	300007
Benny Hill	Benny Hill	301002
Barrio sesamo	Serie infantil	300486
Expediente X	Expediente X - Serie TV	300044
Friends	Friends - Serie de TV	300034
Gadget	Sintonia del Inspector Gadget	300414
Dragon Ball	Serie manga	300444
Equipo A	Serie de TV	300451
Fama	Serie de TV	300488
Eurovision	Sintonia de Eurovisión	300056
Grito de tarzan	Grito de tarzan	301515
A. Clayton	BSO Misión Imposible	300020
Danny Elfman	Los Simpsons	300040
Dick Dale	BSO Pulp fiction	301197
Familia Addams	BSO La Familia Addams	300015

SI QUIERES QUE LO RECIBA UN AMIGO TUYO, ESCRIBE SU NUMERO AL FINAL DEL MENSAJE

MELODIAS — XTONO AL 7717

Beth	**Dime**	**302289**
David Bustamante	La Magia del ...	301752
Operacion Triunfo	La fuerza de...	302243
Operacion Triunfo	Vivimos la ...	301954
Aguita sala	Por debajo...	301934
Amaral	Toda la noche...	302199
Cafe Quijano	La taberna del Buda	301761
Camilo Sesto	Mola Mazo	302233
Carlos Baute	Dame de eso	301720
Chayanne	Torero	301809
Chenoa	Cuando tu vas	302088
Coyote Dax	Arriba y abajo	301224
David Bisbal	Ave Maria	302026
David Civera	Que la detengan	301939
Diego Torres	Color esperanza	301913
Enrique Iglesias	Heroe	301727
Estopa	Vino tinto	301768
Formula abierta	Te quiero...	302089
Gisela	Vida	301958
Javi cantero	Y cuanto mas...	301780
Juanes	A dios se lo pido	302021
King Africa	Mete mete	301881
Jarabe de Palo	La Flaca	300260
Alaska	Bailando	300585
Alejandro Sanz	Corazón ...	300253
Ana Belen	La puerta de alcala	300600
Camela	Escuchame	300630
Camilo Sesto	Vivir así ...	300496
Carlos Santana	Oye como va	300532
David Bisbal	Corazon Latino	301753
Chocolate	La Mayonesa	300677
Coyote Dax	No rompas...	300670
Danza invisible	Sabor de amor	300601
Duncan Dhu	Cien gaviotas	300251
Dúo dinámico	Quince años...	300307
El chaval de la Peca	Abanibi	300611
Ella baila sola	Lo echamos...	300635
Estopa	Me falta el aliento	300508
Estopa	Tu calorro	300514
Estopa	El del medio de...	300503
Ainhoa	Caruso	302218
Gabinete Caligari	Camino Soria	300589
Gloria Estefan	Mi tierra	300530
Guarana	La casa de Inés	300506
Hombres G	Sufre mamon	300605
Gypsy teens	Bamboleo	301117
Jarabe de palo	Depende	300680
Jennifer Lopez	Lets get loud	301881
Alavés	Himno del Alavés	300435
At Madrid	Himno del At. de Madrid	300415
Barcelona	Himno del F.C. Barcelona	300411
Betis	Himno del Real Betis	300416
Bilbao	Himno del Athletic	300417
Celta	Himno del Celta de Vigo	300433
Champions	Himno Champions League	300465
Deportivo	Himno del Deportivo	300420
Español	Himno del RCD Español	300422
Logroñes	Logroñes	302257
Málaga	Himno del Málaga	300423
Mallorca	Himno del Real Mallorca	300424
NBA	NBA	300426
Osasuna	Himno del Osasuna	300427
Rayo	Himno del Rayo Vallecano	300428
Real Madrid	Himno del Real Madrid	300409
R.Sociedad	Himno del Real Sociedad	300431
Santander	Himno del Racing	300429
Sevilla	Himno del Sevilla	300430
Valencia	Himno del Valencia C.F.	300410
Valladolid	Himno del Real Valladolid	300432
Villarreal	La Himno del Villarreal C.F.	300412
Zaragoza	Himno del Real Zaragoza	300434
Tractor amarillo	Tengo un tractor...	300566
Paquito	Paquito el choco...	300554
Nino Bravo	Libre	300548
Manolo Escobar	Mi carro	300550
La cucaracha	La cucaracha	300541
Dick Dale	BSO Pulp fiction	301197
Evamaria	Evamaria	300542
Beatles	Let It be	300792
Anastacia	Paid my dues	300056

SI QUIERES QUE LO RECIBA UN AMIGO TUYO, ESCRIBE SU NUMERO AL FINAL DEL MENSAJE

↑ Nos daremos un paseo a tiro limpio por Praga, Colombia, Hong Kong...

Gratuitous Games adapta un competente *shooter* de PC

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **GRATUITOUS GAMES**
- EDITOR: **ACTIVISION**
- DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
- LANZAMIENTO: **JUNIO 2003**
- MULTIJUGADOR: **1-12 SYSTEM LINK O XBOX LIVE**
- WEB: **WWW.ACTIVISION.COM**







John Mullins debuta en Xbox a la caza de armas biológicas.

RESULTA complicado escribir sobre *Soldier of Fortune II: Double Helix* el mismo mes en que aparece un título como *Brute Force*. Los pobres gráficos del título de Activision quedan aún más en evidencia frente al lujo del que hace gala una de las estrellas que puedes encontrar en este mismo número. De hecho, desmerecen incluso frente a la versión original publicada para PC el año pasado. Lo que no dice mucho a favor de Gratuitous Games, el estudio encargado de realizar la conversión del juego de Raven Software.

A pesar de la limitación que supone, hoy en día, un motor como el de *Quake III*, Raven se las arregló para ofrecer un modelado de personajes destacables y unos correctos escenarios con momentos memorables. Gratuitous Games los ha convertido en unos modelos muy justitos y unos escenarios aún más sosos, aunque también con algunos momentos destacables. Por razones inexplicables, Mullins debuta en Xbox con un aspecto feo. Para quien no lo sepa -y no haya leído el *Primer Vistazo* que publicamos el mes pasado-, John Mullins es un ex-mercenario que sirvió de asesor e «inspirador» del primer *Soldier of Fortune*. Y ahora vuelve a protagonizar esta segunda entrega.

Los tiempos cambian y, si entonces la amenaza que perseguía el mercenario del bigote era nuclear, ahora toca biológica. Ya sabéis, armamento de destrucción masiva en las manos equivocadas. En esta ocasión, el Tío Sam se corta un poco y en lugar de invadir un país por las bravas, se limita a mandar tras las armas biológicas a un Mullins con una capacidad de dejar cadáveres tras de sí similar a la del ejército más poderoso del mundo. La cosa sigue con un paseo militar por diversas localizaciones del planeta -Praga, Colombia, Kamchatka y Hong Kong, entre otras- con algunos escenarios mucho mejor resueltos que otros y un puñado de misiones a bordo de vehículos que añaden cierta variedad al estilo de juego.

La narración de la historia se efectúa mediante numerosas secuencias de transición realizadas por el motor del juego. Lo que hace más flagrante la ausencia del doblaje o una mísera opción de subtítulos. Dicha narración sirve para cohesionar las misiones, pero su excesiva duración y la propia jugabilidad de *SOF II* terminan por hacerla prescindible.

Soldier of Fortune es una serie que se apoya principalmente en el realismo y la violencia. Lo del realismo va más por la forma en que los enemigos reciben los impactos de bala y el armamento que por el propio planteamiento del juego. Ha quedado atrás el inútil indicador de sigilo de la primera entrega y, aunque la discreción es una opción, lo que pide el juego y admite sin problemas es la acción directa. Y no hace un mal trabajo. »

» INFORMACIÓN ADICIONAL

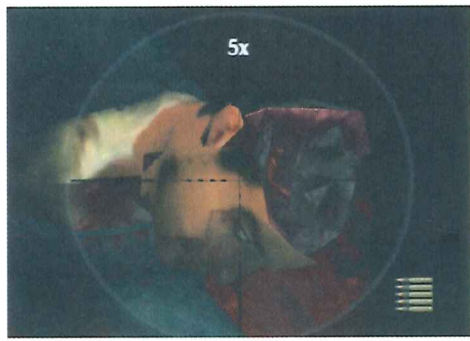
» ¿PANTALLA PARTIDA?
El modo multijugador de *SOF II* promete y cuenta con una buena fama en su versión para PC. Desgraciadamente, no hay posibilidad de jugar a pantalla partida y sólo está disponible mediante *System Link* o *Xbox Live*. Hablaremos de ello el mes que viene.

» ARMAS
Granadas de humo e incendiarias. Disparar con una pistola en cada mano o emplear la ametralladora M60, el AK-47, el rifle de asalto M4, el MSG90A1 o el lanzagranadas MM1 son algunas de las opciones que Mullins siempre tiene a mano. Cada arma cuenta con una descripción detallada.





Asiento en primera fila.



No tenía cerebro suficiente para el trabajo.



La fiesta en la piscina no ha salido del todo bien.



Las animaciones de los impactos ya no son tan descarnadas.



Los niveles en la jungla colombiana son los más atmosféricos del juego.

SOF se apoya principalmente en el realismo y la violencia



La IA del juego es bastante buena.



¿El juego favorito de Charlton Heston?

Mullins cuenta con un amplio arsenal a su disposición, presuntamente calcado de la vida real, que hará las delicias de los aficionados a las armas y suena a la perfección. También ofrece una cierta variedad de escenarios y estilos de juego que se ven perjudicados por la excesiva longitud de la campaña. Y, a pesar de lo dicho, también cuenta con aciertos por el lado tecnológico.

El sistema Ghoul vuelve con la capacidad de reconocer un número mayor de zonas de impacto -36 frente a las veinte y tantas de *SOF*- y, en consecuencia, animar a los personajes. Dichas animaciones no son tan sangrientas como las que dieron nombre a la primera entrega, pero ahí están para quien guste del sadismo refinado. El motor para terrenos Torr recrea una jungla colombiana que es uno de los mejores momentos del juego. Tiene su contrapartida en escenarios tan mediocres como el de Praga, pero también admite misiones a bordo de vehículos como camiones o helicópteros que cumplen mejor, por ejemplo, que las de *Enter The Matrix*. Por otro lado, la IA, cosa nada habitual en el género, presenta un nivel competente.

La tecnología detrás de *SOF II* también ofrece una novedad absoluta en el género. La opción «generador de misiones aleatorias», que permite elegir entre una serie de parámetros como el tipo de misión -asesinato, infiltración, demolición, escape-, escenario -nieve, jungla, desierto o colinas- o el momento del día, entre otros. La versión FPS del tradicional «echar una partida rápida» de los juegos deportivos. Un interesante añadido que funcionaría mejor si no fuera aquí donde se hacen más evidentes las limitaciones del juego y se difuminan sus virtudes.

En última instancia, *SOF II* es una pobre conversión de un notable *shooter* dentro de las convenciones del género, perjudicada sobre todo por su acabado gráfico. Hay mejores opciones ahí fuera, pero el juego ofrece algunas virtudes apreciables para los más aficionados al género.



VEREDICTO

POTENCIAL
Ejem. El motor gráfico de *Quake III*, poco optimizado. Y largos tiempos de carga.

ESTILO
La apuesta por el realismo se traduce en la fidelidad del armamento y el sonido.

ADICCIÓN
Cumple con lo que promete. Que no es nada nuevo ni original.

LONGEVIDAD
Largo. Y queda *Xbox Live*. Lástima que el multijugador no incluya un modo a pantalla partida.

LO MEJOR
+ SENCILLO Y DIRECTO
+ SONIDO Y ARMAS
+ LA IA

LO PEOR
- GRAFICOS
- NO ESTA TRADUCIDO
- ESCENAS DE TRANSICION
- EL GORE SE HA REBAJADO

RESUMEN
El mercenario Mullins debuta en una conversión de pobre aspecto, aunque cuenta con algunos buenos momentos.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6,5//10

XBOX LIVE

PLAYLIVE

PLAY LIVE PRESENTACIÓN

XBOX ha vivido su segundo E3 y ha dejado unas cuantas novedades a su paso. La más significativa, aunque no la más espectacular, ha sido *Xbox Live 2.0*. Es indudable que el gran acierto del servicio está en las posibilidades de comunicación que permite entre los usuarios. Y en esa dirección evoluciona la próxima actualización de *Xbox Live*. Pero de esto tenéis más información en las páginas siguientes, al igual que de la nueva línea de juegos deportivos XSN Sports.

Vamos con los juegos. Ha habido muchos. En torno a los doscientos, frente a los 125 -aproximados- de GameCube y los 210 -tampoco ponemos la mano en el fuego- de PS2. Es cierto que cada uno cuenta la feria según le conviene, pero para muchos, los títulos más destacados del año -siquiera, en términos de puro alarde tecnológico- han sido *Halo 2*, *Half-Life 2* y, otra vez, *Doom III*. Todos son secuelas de grandes hitos en el género de los *shooters* en primera persona, y todos ellos estarán en Xbox, con un modo de juego *on line* que todavía está por descubrirse, pero que lógicamente los convierten en los títulos más esperados en esta sección.

Pero no son los únicos. Una lista rápida de títulos prometedores para *Xbox Live* incluye *Project Ghotam Racing 2*, *Counter-Strike* -con el que quiere superarse el número máximo de 16 jugadores simultáneos en *Xbox Live*-, *Rainbow Six: Raven Shield*, *SWAT: Global Strike Team*, *Midtown Madness 3*, *Dead or Alive Online*, *Crimson Skies: High Road to Revenge*, *Sega GT 2002 Online*, *Star Wars Galaxies* -cuyo desarrollo ha sufrido un parón hasta que se finalice la versión PC-, *True Fantasy Online*, *The Movies* -el jugador podrá crear vídeos de las producciones de su estudio cinematográfico y participar con ellos en certámenes organizados por Lionhead-, *Conflict: Desert Storm II, Back to Bagdad* -que, a pesar de lo que sugiere el título, está ambientado en 1991-, los títulos de XSN Sports, *Jedi Knight: Jedi Academy* -con unas opciones de personalización del protagonista nada habituales en el género- o *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, que aunque no estuvo en el E3 no podemos dejar de mencionarlo dado que contará con un modo cooperativo *on line*. Lo que no está claro todavía es si corresponderá con la campaña principal o sólo con una serie de misiones diseñadas exprofeso.

Y, además, está la miríada de títulos que aprovecharán de una forma u otra *Xbox Live*. Aquí hay que señalar títulos que utilizan el *Xbox Communicator* para funciones ajenas al juego *on line*. Es el caso de, por ejemplo, *SWAT: GST*, en el que el jugador podrá impartir órdenes de viva voz a los personajes controlados por la IA. Esta característica estará también disponible en otros títulos como *Rainbow Six 3* y *LMA Manager 2004*. Pero la mayoría de las veces la cosa va a ir por el lado de los contenidos descargables; juegos como *Ninja Gaiden*, *Fallout: Brotherhood of Steel* o *Hunter: The Reckoning Redeemer*, entre muchos otros.

En resumen, una año más interesante que el pasado. Lo que significa un futuro prometedor. Y ahora, toca esperar.

Los más jugados

1. NHL 2K3
2. GHOST RECON, MODO «SIEGE»
3. MOTOGP, FULL CHAMPIONSHIP SEASON
4. CAPCOM VS SNK 2 EO
5. GHOST RECON, LAST MAN STANDING



Live Noticias

XBOX LIVE 2.0

Microsot presenta la nueva generación del servicio de juego *on line*

El servicio de juego *on line* para Xbox evoluciona. Microsoft ha anunciado la nueva versión de *Xbox Live*, 2.0, aunque no señaló una fecha concreta para su puesta en funcionamiento.

Xbox Live 2.0 incluye una serie de nuevas funcionalidades destinadas a facilitar el desarrollo de la comunidad *Xbox Live*. Es decir, más opciones de comunicación entre ellos y nuevos servicios centralizados. La información facilitada por Microsoft es todavía algo escasa en los detalles, lo que nos obliga a deducir algunos aspectos.

Las novedades más destacadas son *Xbox Live Alerts* y *Xbox Live Web*. La primera opción permitirá a los jugadores recibir invitaciones para jugar en su asistente digital personal (PDA), en su teléfono móvil o en su PC. Todo ello, claro, mediante el servicio de mensajería instantánea de Microsoft, MSN Messenger. Por su parte, *Xbox Live Web* será un nuevo *site* en la Red, accesible desde la consola, en el que se podrán consultar las puntuaciones y las listas de amigos. Y, es de suponer, irá albergando más funciones en próximas actualizaciones de *Xbox Live*.

También habrá más títulos que permitan conectarse mientras se juega, incluso en las partidas para un solo jugador. De forma que uno puede estar al tanto de lo que hacen sus amigos en *Xbox Live* y recibir invitaciones para unirse a partidas.

Microsoft también promete que las nuevas características -suponemos que habrá más- facilitarán a los jugadores la formación de equipos con amigos y la posibilidad de participar en competiciones ya estructuradas en el Web y en los juegos.

Por último, hay que destacar *Xbox Live Now!*. Aquí tenemos que suponer, otra vez, que se trata de un uso integrado con *Xbox Live Web*. Microsoft lo anuncia como una sede en la que los jugadores podrán encontrarse y fijar una cita para jugar.

¿CUÁNTO COSTARÁ?

Y llegamos al desagradable asunto de los euros. Microsoft ha anunciado las tarifas de *Xbox Live* que establecerá en Estados Unidos a partir del próximo otoño, cuando se cumple el primer año desde el lanzamiento del servicio. Hablamos de dólares, claro, pero no deja de ser un indicio de por dónde irán los tiros en el mercado europeo...

El modelo de pago cambia y admite subscripciones mensuales, lo que será una novedad bienvenida para muchos y permite una mayor flexibilidad a los usuarios. La suscripción por un mes costará 5,99 dólares mientras que al año se pagará 49,99 dólares. El nuevo precio del *Starter Kit* es de 69,99 dólares -20 dólares más que el actual- y el *Xbox Communicator* estará disponible de forma independiente por 29,99 dólares. Sin duda, las cifras cambiarán al convertirlas a euros, aunque tal y como está el cambio de moneda, no nos arriesgamos a decir si cambiarán al alza o a la baja. En cualquier caso, esto es lo que nos espera.

XSN SPORTS

La primera línea de juegos deportivos



SI EL GÉNERO deportivo lleva asociado un nombre, ése es el de Electronic Arts, primer editor del mundo. Pero EA no se quiere mezclar demasiado con Xbox. Al menos, en lo que se refiere al juego *on line*. Así, *FIFA 2004* aparecerá para Xbox sin opción *Live*, cosa que no sucede con las respectivas versiones para PC y PS2. ¿Y cuál es la respuesta de Microsoft? *XSN*.

XSN Sports es una nueva línea de juegos deportivos para Xbox con capacidades *on line* exclusivas que Microsoft ha anunciado en el pasado E3. Capacidades que tienen mucho que ver con las nuevas funciones de *Xbox Live 2.0* y que estarán disponibles a partir del próximo mes de agosto con el lanzamiento de *NFL Fever 2004*, el primer juego del catálogo XSN Sports. A éste le seguirán otros títulos como *NBA Inside Drive 2004*, *Amped 2*, *Top Spin*, *Links 2004* y *NHL Rivals 2004*.

La marca se distingue por el elevado grado de interacción y participación que ofrece a los jugadores. Mediante una tecnología Web propia, los usuarios podrán retarse entre sí y organizar ligas, torneos y un calendario de encuentros a través de una web -XSNSports.com- que centralizará el servicio. Esta página Web de deportes virtuales se actualizará cada 15 minutos con puntuaciones, tendencias, propuestas de intercambios y calendarios de encuentros. También se realizarán competiciones mundiales en las que los jugadores pueden intentar convertirse en el número uno indiscutido de su deporte preferido, sin gastar ni una gota de sudor.

Ya disponible

Algunos de los juegos que ya podemos disfrutar en Xbox Live

JUEGO	DESAROLLADOR	EDITOR	JUGADORES	D/L CONTENT?	ROX	PUNTUACIÓN	¿ELITE?	GÉNERO
Capcom Vs SNK 2 EO	Capcom	Capcom	2	No	15	7,9	No	Beat 'em up
MotoGP Online demo	Climax	THQ/Microsoft	2 - 16	No	13	9,1	Sí	Carreras
MechAssault	Microsoft	Microsoft	2 - 8	Si	11	7,3	No	Mech Shooter
NBA2K3	Sega	Infogrames	2 - 4	No	13	6,0	No	Baloncesto
NHL2K3	Sega	Infogrames	2 - 4	No	14	7,9	No	Hockey sobre hielo
MX Superfly	Pacific Coast P&L	THQ	n/a	Si	13	7,5	No	Deportes extremos
Tom Clancy's Ghost Recon	Red Storm Entertainment	UBI Soft	2 - 16	No	12	8,4	No	Shooter por equipos
Tom Clancy's Splinter Cell	UBI Soft	UBI Soft	n/a	Si	10	9,2	Sí	Acción/Aventuras
ToeJam & Earl III: Mission to Earth	Sega	Microsoft	n/a	Si	13	8,0	No	Plataformas
Whacked!	Microsoft	Microsoft	2 - 4	No	11	6,0	No	Party Game
Unreal Championship	Digital Extremes	Infogrames	2 - 16	Si	11	8,5	Sí	Shooter 1ª persona

Próximamente

Estos títulos estarán próximamente en nuestras consolas.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Brute Force	Microsoft	Microsoft	Shooter por equipos	Verano 2003
Midtown Madness 3	Digital Illusions	Microsoft	Carreras	Verano 2003
MotoGP 2	Climax	THQ	Carreras	Mayo 2003
Steel Battalion Online	Capcom	Microsoft	Shooter de Mechs	Por confirmar
Ghost Recon: Island Thunder	Red Storm Ent.	Ubi Soft	Shooter por equipos	Otoño 2003
XIII	Ubi Montreal	Ubi Soft	Shooter 1ª persona	Verano 2003


BRUTE FORCE

Live Análisis

La República Vs. Lag

STAR WARS: LAS GUERRAS CLON

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **PANDEMIC**
EDITOR: **LUCASARTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MAYO 2003**
MULTIJUGADOR: **1-8**
WEB: **WWW.LUCASARTS.COM**

¿CÓMO CALIFICAR un título como éste? *Las Guerras Clon* tiene un problema que uno no sabe si achacar antes a los desarrolladores o, digamos, a las «circunstancias de mercado». Y es que se trata de uno de esos juegos en el que, al igual que con *Unreal Championship* o *Ghost Recon*, el jugador debe afrontar un ancho de banda muy justito -256/128, la modalidad estándar en España frente a los 512 de bajada recomendados por Microsoft- que termina por ser el peor adversario. Así que el *lag* es uno de los grandes problemas de *Las Guerras Clon*. Otro problema es la dificultad para encontrar partidas en marcha, ni siquiera con los estadounidenses. Y el último lo constituye lo desangelado de algunos modos de juego.

Los combates a muerte de «Duelo» resultan menos espectaculares que algunas de las enormes batallas de la campaña individual. «Academia» permite resistir oleadas de invasores en nave o a pie, aunque una cámara inexplicablemente suspendida en las alturas impide involucrarse en la acción.

«Zona de Control» recuerda al «Dominación», de *Unreal Championship*, o al *King of the Hill* de siempre. «Conquista» es la salsa del juego. El jugador controla zonas del mapa y crea unidades y bases según avanza hacia la zona enemiga. Pero esto no es suficiente para convertirlo en una experiencia global satisfactoria.

VEREDICTO LIVE

POTENCIAL
El modo «Conquista», por equipos, aporta una aproximación diferente, aunque el conjunto no convence.

CONFIGURACIÓN
El *lag* y la escasez de jugadores son una constante.

VARIEDAD
Sólo algunos de los vehículos de la campaña individual están disponibles. Los nuevos mapas no aportan nada de particular y aún no se ha publicado ningún contenido descargable.

LIVE
En esta ocasión, es un escaso valor añadido a la experiencia *off line*.

LO MEJOR
+ MODO «CONQUISTA»
+ MODO «ZONA DE CONTROL»

LO PEOR
- EL RESTO DE MODOS
- LAG
- SE ECHA EN FALTA LA ESCALA EPICA DEL MODO OFFLINE

RESUMEN
El *lag* y la poca inspiración volcada en los modos de juego lo convierten en una experiencia frustrante.

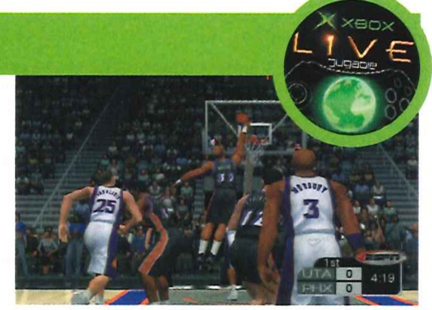
PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



Live Análisis



Defender la canasta puede ser complicado....



... pero puntuar es fácil.

El primer juego de baloncesto que encesta en vivo

SEGA SPORTS NBA 2K3

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **SEGA**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
FECHA DE LANZAMIENTO: **ABRIL 2003**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.SEGA.COM**

Un gran comienzo de los *beat'm'up* en *Xbox Live*. No es el mejor de los títulos de baloncesto para Xbox, pero sí el único con opción *Live*. ¿Conseguirá anotar?

LO BUENO No es raro tener que esperar largos ratos antes de coincidir con alguien para jugar. Cuando ya tienes una partida en marcha, no hay queja. Rápido y suave, sin caídas apreciables en la conexión.

LO MALO La naturaleza estadística de los deportes estadounidenses hace que los jugadores -en su mayoría, de allí- pausen el partido a menudo y se dediquen a enredar con opciones del juego en un intento de mejorar. Resulta tedioso y arruina el ritmo de la partida.

CONCLUSIONES Mejor jugar con alguien a quien conoces y con cuartos tan breves como sea posible.

VEREDICTO LIVE

POTENCIAL
Xbox Communicator ha nacido para los juegos de deportes. Ahora tienes la oportunidad de explayarte.

CONFIGURACIÓN
Hay pocos jugadores en la Red, así que lo mejor es crear una partida y mandar una invitación a un amigo.

VARIEDAD
Puedes elegir entre canchas deportivas o jugar directamente en la calle.

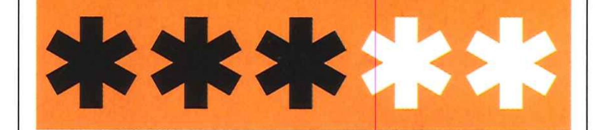
LIVE
Juego para aventajados. Es poco probable que enganche a jugadores noveles.

LO MEJOR
+ JUEGO FLUIDO
+ COMMUNICATOR
+ PARA JUGADORES HARDCORE

LO PEOR
- ONTINUOS AJUSTES DE JUEGO QUE SE REALIZAN
- DIFICIL ENCONTRAR UNA...

RESUMEN
Realmente necesitas saber cómo jugar para sobrevivir *on line*, perfecto para *hardcore gamers*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 1
- Vídeo especial lanzamiento

ROX 2
- Project Gotham Racing
- NHL Hitz 20-02
- Mad Dash Racing
- Fusion Frenzy

ROX 3
- Wreckless
- Amped: Freestyle Snowboarding
- Blood Wake
- Dave Mirra Freestyle BMX 2

ROX 4
- Gun valkyrie
- Oddworld: Munch's Oddysee
- Dead or Alive 3
- Cel Damage

ROX 5
- Jet Set Radio Future
- NBA Inside Drive 2002
- Max Payne
- Dark Summit
- Crash Bandicoot

ROX 6
- Spider-Man: The Movie
- Circus Maximus
- Gun Metal
- Star Wars: Jedi Starfighter

ROX 7
- Conflict: Desert Storm
- Street Hops
- Enclave

ROX 8
- Crazy Taxi 3
- Hunter: The Reckoning
- Taz: Wanted
- Battle Engine Aquila

ROX 9
- Colin McRae Rally 3
- Deathrow
- Rally Fusion
- Chase
- Hitman 2

ROX 10
- Splinter Cell
- Deathrow
- Sega GT 2002
- Chase
- Madden NFL 2003

ROX 11
- Blinx
- ATV 2
- Battle Engine Aquila
- Tigre Woods 2003
- Tom Clancy's Ghost Recon
- Quantum Redshift

ROX 12
- ToeJam & Earl III
- Fireblade
- Reign of Fire
- NBA Inside Drive 2003
- Splashdown
- TransWorld Snowboarding
- Mat Hoffman's Pro BMX 2

ROX 13
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- Shenmue II
- Panzer Dragoon Orta
- The House of the Dead III
- Lamborghini
- Vexx

ROX 14
- Racing Evoluzione
- MX Superfly
- Pro Race Driver
- Dr Muto
- Panzer Dragoon Orta
- Colin McRae Rally 3
- Spider-Man
- Tom Clancy's Ghost Recon

ROX 15
- Return to Castle Wolfenstein
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Kung Fu Chaos
- MechAssault
- V-Rally 3
- Yager

ROX 16
- MotoGP 2
- Tao Feng: Fist of the Lotus

Especial juegos de conducción:
- Rallisport Challenge
- Wreckless: The Yakuza Mission
- Sega GT 2002
- Rally Fusion
- Racing Evoluzione
- Crazi Taxi 3
- Colin McRae 3



nº 8



nº 9



nº 10



nº 11



nº 12



nº 13



nº 14



nº 15



nº 16

COMPLETA TU COLECCIÓN

MC
MC EDICIONES



SÓLO 6,95 € CADA UNO
MÁS GASTOS DE ENVÍO

CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. ....Población ....

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ________________ Caducidad: ___ / ___

Nombre del titular: ________________ Firma: ________

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9

☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16

ANÁLISIS DIRECTORIO



LA ELITE DE LA ROX

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.



AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING
Analizado ROX 02
Género: *Snowboarding*. El mejor juego sobre una tabla que hemos visto en mucho tiempo, por no decir el mejor de la historia. 8,7

BLINX:THE TIME SWEEPER
Analizado ROX 10
Género: Plataformas.
Al principio es difícil controlar el tiempo pero después es tremendamente divertido. 9,0



4X4 EVO 2	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Un título para los amantes del *Off Road*, pero no para los de la velocidad.	5,5
ALL-STAR BASEBALL 2003	**Analizado** ROX 07	**Género:** Béisbol	La diversión máxima se alcanza cuando se juega en compañía de un amigo.	7,0
ANTZ EXTREME RACING	**Analizado** ROX 08	**Género:** Carreras	Demasiado difícil para su público objetivo: los niños.	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	**Analizado** ROX 03	**Género:** Surf	Sólo para los locos de los deportes extremos. Está bien si aceptas sus limitaciones.	6,9
ARCTIC THUNDER	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Tendría más posibilidades con un mejor motor gráfico.	5,9
ATV: QUAD POWER RACING 2	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Por fin un juego de *quads* decente.	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Una pintoresca pero muy poco satisfactoria aventura de acción fantástica.	3,1
BARBARIAN	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat-'em-up	Título bastante sólido que deja en buen lugar a los juegos de lucha.	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un juego horroroso que no merece ni tu dinero ni tu tiempo.	3,5
BATMAN: VENGEANCE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Mecánica simple, escasa jugabilidad y gráficos nada brillantes.	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Mech shoot-'em-up	Un juego de *mechs* que conjuga acción y estrategia.	8,1
BIG MUTHA TRUCKERS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Conducción	Valiente intento de crear un juego original.	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** RPG Arcade	Una buena mezcla de acción y RPG a nivel superficial.	7,0
BLOOD OMEN 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Acción / Aventura	Podría haber sido uno de los grandes de no ser por su excesiva linealidad.	6,9
BLOOD WAKE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras / Acción	Poco brillante y nada jugable. Tiene más de «¿Quién maneja mi barca?» que de «Titanic».	4,5
BLOODRAYNE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Curiosa mezcla de juegos que da lugar a un título de acción realmente divertido.	7,0



BUFFY LA CAZAVAMPIROS
Analizado ROX 8
Género: Acción / Aventura
Gran aventura que capta perfectamente la esencia de la serie de televisión. 8,5

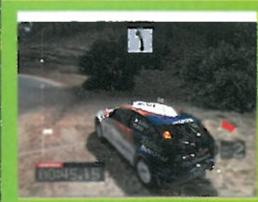


BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Analizado ROX 16
Género: Carreras. Un juego de coches arcade 100% adictivo, espectacular y larguísimo gracias a sus múltiples modos de juego. 9,0



CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02
Analizado ROX 4
Género: Fútbol estrategia
Una lección de cómo hay que hacer las cosas bien hechas.
8,8

BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	**Analizado** ROX 09	**Género:** Beat-'em-up	Sencillo, llega a ser una continua repetición de golpes básicos.	2,5
BURNOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Constituye un modelo por la fantástica sensación de velocidad.	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Beat-'em-up 2D	Mezcla la nostalgia con una jugabilidad pegadiza y opciones *on line*.	7,9
CEL DAMAGE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras	Aspecto de ensueño, pero frenética jugabilidad y controles pasados de rosca.	5,5
CIRCUS MAXIMUS	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	Un juego de conducción con una idea original pero con un resultado malo.	3,5
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Estrategia	Un muy complicado juego de acción y estrategia. Satisfactorio y excitante.	8,4
CONFLICT: DESERT STORM	**Analizado** ROX 08	**Género:** Shooter por equipos	A pesar de su simplicidad admite muchas posibilidades y garantiza buenos ratos de juego.	8,3
CRASH	**Analizado** ROX 06	**Género:** Conducción	No tiene suficiente chispa como para enganchar a los más exigentes.	6,8
CRAZY TAXI 3	**Analizado** ROX 09	**Género:** Conducción arcade	Un juego entretenido con mini juegos originales y adictivos.	7,8
CRIMSON SEA	**Analizado** ROX 15	**G:** Acción en tercera persona	Si Koei desarrolla más juegos como éste, vamos a estar entretenidos muchos años.	8,5
DARK ANGEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción	Sólo apto para los verdaderos adictos a las curvas de Jessica Alba.	4,5
DARK SUMMIT	**Analizado** ROX 03	**Género:** Snowboarding	Ambicioso, pero no termina de convencer ni el control de los esquiadores ni su argumento.	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	**Analizado** ROX 02	**Género:** BMX	Correcto, sin grandes alardes, que cuenta con la ventaja de no tener competencia en su estilo.	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Si fuese un libro se titularía *Como intentar ser FIFA y morir en el intento*.	3,1
DEAD TO RIGHTS	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Los aburridos combates sin armas impiden que lo podamos calificar de extraordinario.	7,0
DEADLY SKIES	**Analizado** ROX 04	**Género:** Simulador de vuelo	Un simulador bastante decente pero con misiones demasiado simples.	7,5
DEFENDER	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Simplón pero entretenido. Entretenido pero no brillante. Brillante a ratos y excesivamente repetitivo la mayor parte del tiempo.	6,0
DR MUTO	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un buen título de plataformas, muy variado y divertido.	8,2
DYNASTY WARRIORS 3	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Interminables horas de acción si consigues superar sus carencias.	8,0
EGGO MANIA	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Suficientemente bueno como para entretener bastante rato a dos jugadores.	6,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Shooter	Arcade sin complicaciones pero con unos controles mejorables.	5,5



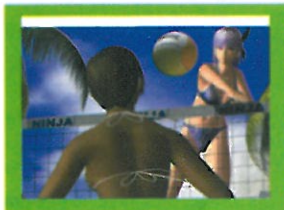
COLIN McRAE RALLY 3
Analizado ROX 10
Género: Conducción
Muestra el significado de la palabra jugabilidad en su estado más puro.
9,0



CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX
Analizado ROX 4
Género: Plataformas
Repite la misma fórmula de las anteriores entregas.
8,7



DEAD OR ALIVE 3
Analizado ROX 2
Género: Beat-'em-up
Es el juego de lucha más espectacular que os atrapará con su ritmo endiablado y su profundidad táctica. 9,3



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
Analizado ROX 13
Género: Voleibol
Un lujo para la vista y un manantial de diversión. 8,9



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES
Analizado ROX 14
Género: Acción / Aventura
Uno de los juegos más fieles a una licencia, y uno de los títulos del año. 8,5



F1 2002
Analizado ROX 4
Género: Carreras
Todo lo que un aficionado querría encontrar: gráficos y conducción excelentes.
8,7

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	La mejor recreación lograda hasta el momento de la obra de Tolkien en un videojuego.	7,7
ENCLAVE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	Un juego que sólo divertirá a unos pocos.	6,9
ENTER THE MATRIX	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	No se trata de un producto derivado para exprimir la licencia, sino un producto con entidad propia dentro del universo Matrix.	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	**Analizado** ROX 04	**Género:** Deportes de invierno	Un título antológico de deportes que pasará sin pena ni gloria por Xbox.	5,0
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	**Analizado** ROX 06	**Género:** Snowboarding	Un más que interesante juego de *snowboard.*	7,0
FILA WORLD TOUR TENNIS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Tenis	No es la mejor opción para los amantes del tenis.	2,8
FIREBLADE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Podía haber dado bastante de sí, pero se ha quedado en agua de borrajas.	4,0
FURIOUS KARTING	**Analizado** ROX 12	**Género:** Carreras	Sólo ofrece diversión para unas cuantas partidas con nuestros amigos.	6,0
FUZION FRENZY	**Analizado** ROX 02	**Género:** Party Game	A pesar del número de juegos, la mayoría son similares y sólo algunos son divertidos.	5,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	**Analizado** ROX 07	**Género:** Aventura arcade	Los nuevos toques roleros le dan algo de personalidad.	4,0



FIFA 2003
Analizado ROX 10
Género: Fútbol
Una mejora sorprendente con respecto a las anteriores versiones de la serie FIFA. 9,4



HALO
Analizado ROX 2
Género: Shooter
En dos palabras: Impresionante. Una verdadera obra maestra.
9,7



INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR
Analizado ROX 14
Género: Acción / Aventura
El mejor juego de Indy desde los tiempos de *Fate of Atlantis.* 8,7

GENMA ONIMUSHA	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Te gustará si te divierten las aventuras de cortar y trocear que no sean demasiado ambiciosas.	6,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	**Analizado** ROX 10	**Género:** BMX	Desafortunado intento de imitar el estilo del legendario Tony Hawk.	1,5
GUN METAL	**Analizado** ROX 07	**Género:** Acción / Shooter	Adictivo, divertido y espectacular en algunos momentos.	8,0
GUN VALKYRIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Shoot-'em-up	O te gusta o lo odias. A nosotros nos ha gustado y ha captado nuestra atención.	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Buena recreación del mundo de Potter en una consola, pero demasiado fácil.	7,0
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	**Analizado** ROX 09	**Género:** Acción	Gran cantidad de recursos y muchas opciones para volver a jugarlo.	8,1
HUNTER: THE RECKONING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Demasiado muerto viviente, demasiado combate repetitivo.	7,5
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Duro golpe en las esperanzas que teníamos puestas en este título.	5,8
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shooter	Por encima de todo, es un título muy divertido y jugable.	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Te hace sentir como si fueras el propio James Bond.	8,0
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	Un correcto *Tycoon* que se va a convertir en un sueño para los amantes de los dinosaurios.	7,0
KUNG FU CHAOS	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción/Plataformas	Un divertidísimo juego que mezcla el Kung Fu con el cine.	8,1
LARGO WINCH	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Aventura gráfica que resultará entretenida a los amantes del género.	6,5
LEGENDS OF WRESTLING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	Aunque muy divertido contra varios jugadores, es un juego básico y tedioso.	6,0



JET SET RADIO FUTURE
Analizado ROX 3
Género: Plataformas / Skate
Un plataformas distinto y divertido. Es muy difícil resistirse a su encanto. 8,9



MAX PAYNE
Analizado ROX 4
Género: Acción
Tiene acción, un estilo inconfundible y, por encima de todo, mucha adicción.
8,5



MOTOGP 2
Analizado ROX 16
Género: Carreras
El mejor simulador de conducción del catálogo de Xbox ya sea sobre cuatro ruedas o sobre dos. 9,4

LEGENDS OF WRESTLING II	**Analizado** ROX 13	**Género:** Boxeo	Un gran número de luchadores y un elenco impresionante de técnicas.	7,2
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	**Analizado** ROX 08	**G:** Acción dibujos animados	Cinco minutos de diversión anárquica y desechable pero no mucho más.	6,5
LOS SIMS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	El nuevo motor 3D y los modos de juego otorgan frescura a esta legendaria saga.	7,7
MAD DASH RACING	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Carreras frenéticas, divertido sobre todo en el modo multijugador.	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Fútbol/ Estrategia	Si eres un estratega nato y estás harto de los entrenadores actuales del fútbol real.	8,0
MARVEL VS. CAPCOM 2	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat-'em-up	Los límites del combate 2D resultan demasiado obvios.	7,5
MECHASSAULT	**Analizado** ROX 11	**G:** Shoot-'em-up de mechs	Visualmente impacta, aunque en el modo de un jugador se queda corto.	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter	Un buen shooter que recrea el mayor conflicto del siglo pasado.	7,0
METAL DUNGEON	**Analizado** ROX 12	**Género:** RPG	Sin trama ni razón real para hacer limpieza de las mazmorras.	5,0
MICRO MACHINES	**Analizado** ROX 12	**Género:** Conducción	Diversión a raudales gracias a una acción estilo arcade.	6,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	A medio camino entre la simulación y la acción frenética.	7,0





METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
Analizado ROX 12
Género: Acción / Aventura
Un *MGS2* mejorado y ampliado para disfrute del personal.
9,2



MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
Analizado ROX 5
Género: Carreras
Unos gráficos de ensueño combinados con un sistema de control perfecto. 9,1



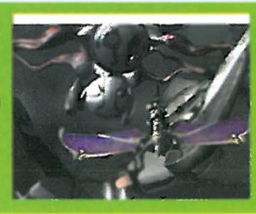
MUNDIAL FIFA 2002
Analizado ROX 4
Género: Fútbol
EA nos ha sorprendido gratamente con este título, un muy buen juego de fútbol.
9,2



MUNDIAL FIFA 2003
Analizado ROX 10
Género: Fútbol
Una mejora sorprendente respecto a las anteriores versiones de FIFA.
9,4



NBA STREET VOL. 2
Analizado ROX 15
Género: Baloncesto
Destinado a convertirse en uno de los mejores títulos de baloncesto en Xbox.
8,7



PANZER DRAGOON ORTA
Analizado ROX 14
Género: Acción
Nos hemos quedado sin adjetivos para alabar sus excelencias. 8,7

MINORITY REPORT	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción	Licencia desaprovechada en un *beat'm'up'* mediocre.	5,0
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	**Analizado** ROX 13	**Género:** Beat-'em-up	La saga vuelve por la puerta grande y no decepcionará a nadie.	8,0
MX SUPERFLY	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Muy superior a su predecesor, saca brillo a un título con muchas posibilidades.	7,5
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	**Analizado** ROX 05	**Género:** Motocross	Nos hará disfrutar realizando saltos y piruetas.	6,0
MYST III: EXILE	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Buena oportunidad para hacer algo más que disparar sin ton ni son.	6,8
NBA 2K3	**Analizado** ROX 13	**Género:** Baloncesto	Un título de baloncesto profesional que llega un poco tarde.	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	**Analizado** ROX 04	**Género:** Baloncesto	Un muy buen juego de baloncesto al que se le pueden practicar algunos retoques.	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Baloncesto	Un título que se une a la intensa pugna por el trono del baloncesto mundial.	8,0
NBA LIVE 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Baloncesto	Su potencial entusiasmará a quienes gusten de los juegos deportivos.	7,5
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras	Nueva y buena oportunidad de poner a prueba tus habilidades al volante.	7,5
NEW LEGENDS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Un juego con taras que no tarda en hacerse repetitivo y aburrido.	4,9
NFL FEVER 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol americano	Tiene toda la emoción y ninguno de los moratones de la NFL.	8,2



PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS
Analizado ROX 10
Género: Lucha de *mechs*
Acción trepidante respaldada por un modo «Carrera» impresionante. 8,5



PROJECT GOTHAM RACING
Analizado ROX 2
Género: Conducción
Un juego fantástico que nos recompensa por la rapidez y por el dominio del coche. 8,9



PROJECT ZERO
Analizado ROX 14
Género: Survival horror
Innovador, agobiante y técnicamente muy cuidado.
8,8

NHL 2002	**Analizado** ROX 03	**Género:** Hockey sobre hielo	Un espléndido título multijugador con pases y disparos que son un primor.	8,2
NHL 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Hockey sobre hielo	Tan rápido, frenético, entretenido y completo como de costumbre.	8,2
NHL HITZ 20-02	**Analizado** ROX 02	**Género:** Hockey sobre hielo	Apuesta por el espectáculo frente al realismo consiguiendo un resultado apetecible y disfrutable.	8,4
NHL HITZ 20-03	**Analizado** ROX 09	**Género:** Hockey sobre hielo	Dotado con una gran profundidad y características originales.	8,4
NFL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Fútbol americano	Un excelente juego de fútbol americano.	7,8
NHL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Hockey sobre hielo	No hay nada mejor para los entusiastas de la simulación del deporte.	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Aventura / Shooter	Puede que la idea central esté bien, pero la ejecución no.	4,2
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	**Analizado** ROX 02	**Género:** Plataformas	Un título divertido, muy bien realizado y con muchos buenos momentos a lo largo de la aventura.	8,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Uno de aventuras que no saca el jugo a una historia interesante.	5,0
PRISONER OF WAR	**Analizado** ROX 07	**Género:** Puzzle / Aventura	Acertada idea empañada por algunos defectillos como el juego de cámaras.	7,7
PRO RACE DRIVER	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Un buen juego de coches que tiene un sistema de daños espectacular.	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	**Analizado** ROX 08	**Género:** Tenis	Seguro que Konami hará un juego de tenis como mandan los cánones, pero no es éste.	2,1
QUANTUM REDSHIFT	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras futuristas	Si buscas velocidad, sin duda éste es tu juego.	7,0
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	Fantástico en cuanto a entretenimiento y diversión.	8,0



RACING EVOLUZIONE
Analizado ROX 15
Género: Carreras
Un arcade de verdad para los amantes de los juegos de carreras. 9,0



RALLISPORT CHALLENGE
Analizado ROX 2
Género: Carreras
No basta con correr mucho sino que tendrás que ser siempre el primero. 8,5



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR
Analizado ROX 15 **Género:** *Shooter* en primera persona.
Un increíble *shooter* demoledor en su modo para un solo jugador.9,2

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un divertido plataformas que puede alardear de una factura visual notable.	7,9
RED CARD	**Analizado** ROX 05	**Género:** Fútbol	Tan sólo hace falta un poco de imaginación para crear algo divertido.	7,8
ROBOTECH: BATTLECRY	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter de mechs	Ni siquiera los seguidores del manga le sacarán algo de provecho.	6,3
SEGA SOCCER SLAM	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol arcade	Más divertido si puedes jugar con un amigo.	6,8
SHADOW OF MEMORIES	**Analizado** ROX 10	**Género:** Puzzle / Aventura	Interesante muestra de gestión de una línea cronológica.	4,5
SHREK	**Analizado** ROX 04	**Género:** Plataformas	Un juego de plataformas sencillote y poco satisfactorio.	5,0
SHREK SUPER PARTY	**Analizado** ROX 12	**Género:** Party Game	El rostro de Shrek es un triste consuelo por la selección de simples minijuegos.	4,0
SERIOUS SAM	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shooter	Un *shooter* en primera persona diferente a todo lo que hemos visto hasta ahora.	8,0
SLAM TENNIS	**Analizado** ROX 07	**Género:** Tenis	Una muy buena opción a la espera de que *Virtua Tennis* llegue a Xbox.	8,2



ROCKY
Analizado ROX 9
Género: Boxeo
Increíble y adictivo juego de boxeo.
8,7



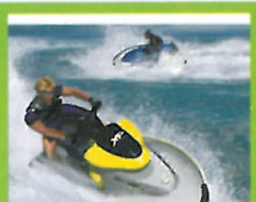
SEGA GT 2002
Analizado ROX 10
Género: Conducción
Duración, jugabilidad y ajustada simulación.
8,5



SHENMUE II
Analizado ROX 13
Género: Aventura/RPG
Una experiencia de juego simplemente maravillosa.
8,8



SILENT HILL 2: INNER FEARS
Analizado ROX 9
Género: Survival horror
Una obra maestra que quizás adolezca de un ritmo lento.
8,8



SPLASHDOWN
Analizado ROX 8
Género: Carreras
Desarrollo trepidante y curva de dificultad muy ajustada.
8,5



SSX TRICKY
Analizado ROX 8
Género: Snowboarding
La diversión y la jugabilidad son difícilmente superables.
8,9

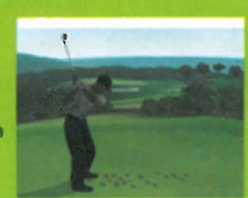
SPIDER-MAN: THE MOVIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Plataformas	Si eres un seguidor del cómic o la película, no quedarás decepcionado.	7,5
SPY HUNTER	**Analizado** ROX 07	**Género:** Conducción / Shoot-'em-up	Una dosis de persecución con tiros del todo superficial y a ratos divertida.	6,7
STAKE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Party Game	Sencillo juego de lucha que saca todo el partido posible al pan nuestro de cada día: el modo multijugador.	6,5
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shoot-'em-up	Muchas horas de diversión y multitud de extras por descubrir.	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un buen juego, incluso para los no amantes del universo Star Wars. Y ése es el mejor elogio para una licencia.	7,7
STAR WARS OBI WAN	**Analizado** ROX 02	**Género:** Acción	Buen intento para romper con el tópico de los videojuegos basados en películas.	7,0
STATE OF EMERGENCY	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Su control y la inclusión de modos multijugador forman un juego mucho más completo en la versión Xbox.	7,8
STEEL BATTALION	**Analizado** ROX 13	**G:** Shooter de mechs con control	Excelente simulador de *mechs* que cuenta con un increíble controlador.	8,2
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Una oportunidad desaprovechada que sólo satisfará a los fanáticos del personaje.	4,0
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	**Analizado** ROX 16	**Género:** Beat-'em-up	La contundencia de sus golpes, escenarios amplios y modelados de gran calidad forman un juego bastante divertido.	8,0
TAZ: WANTED	**Analizado** ROX 08	**Género:** Plataformas	Para ser un juego basado en unos dibujos animados es poco divertido de jugar.	5,9
TD OVERDRIVE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Tiene una competencia con posibilidades visuales e interactivas demasiado superiores.	4,0



STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
Analizado ROX 10
Género: Acción / Aventura
Un buen juego de acción en primera persona basado en misiones. 8,5



THE HOUSE OF THE DEAD 3
Analizado ROX 14
Género: Arcade de disparo
Un gran arcade que con una pistola multiplica el factor de diversión por dos. 8,5

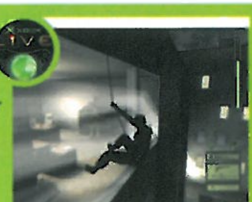


TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Analizado ROX 11
Género: Golf
Sitúa el listón muy alto, algo nada extraño viniendo de EA Sports. 8,5

TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	La idea no era mala, pero el resultado deja mucho que desear.	3,1
TETRIS WORLDS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Ninguna versión de *Tetris* ha decepcionado tanto como ésta.	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shoot-'em-up	Pobre explotación de una licencia prometedora.	5,0
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	**Analizado** ROX 10	**Género:** RPG	Buenas cualidades pero extrema dificultad y no traducido al castellano.	7,9
THE SIMPSONS ROAD RAGE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Conducción	Soportable por su simplicidad, voces divertidas y modo de juego con dos jugadores.	5,9
THE THING	**Analizado** ROX 09	**Género:** Survival Horror	Divierte mucho más que otros títulos conceptualmente mejores.	8,0
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	**Analizado** ROX 13	**Género:** Plataformas	Un entretenido y divertido plataformas aunque un poco simple.	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	**Analizado** ROX 12	**G:** Shooter basado en escuadrones	Un gran estreno del género de acción táctica por equipos en Xbox.	8,4
TOTAL IMMERSION RACING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	No saca partido a su idea principal, pero puede resultar entretenido.	5,7
TOUR DE FRANCE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Empañado por el escaso mercado con el que cuenta.	6,7
TOXIC GRIND	**Analizado** ROX 11	**Género:** BMX	No ofrece nada más de lo que ya has visto en otros títulos de BMX.	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Snowboarding	De factura visual impecable, pero ahí termina todo.	6,5
TUROK EVOLUTION	**Analizado** ROX 08	**Género:** Acción / Shooter	Repleto de armas, acción y duración bastante aceptable.	8,0
UFC: TAPOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Beat-'em-up	Brutal unas veces y técnico otras, proporcionará grandes ratos de diversión.	8,2



TIMESPLITTERS 2
Analizado ROX 10
Género: Shooter
Un juego en el que encontrar muchas cosas buenas.
9,1



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
Analizado ROX 10
Género: Shooter por equipos. Empieza a demostrar las posibilidades técnicas y las capacidades de Xbox.
9,2



TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Analizado ROX 3
Género: Skateboarding
El más amplio y mejor juego de deportes extremos. 8,8

V-RALLY 3	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Sólo para aquellos que van a introducirse en el mundo de los rallies virtuales.	6,1
VEXX	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un gran plataformas que cumple con todas las expectativas.	8,0
WHACKED!	**Analizado** ROX 11	**Género:** Party Game	Otro *party-game* que no aporta nada nuevo.	6,0
WORLD RACING	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Una gran licencia, pero le falta velocidad por los cuatro costados.	7,5
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	**Analizado** ROX 03	**Género:** Conducción	Un espectáculo gráfico. El juego más divertido dentro del género de «correr y chocar».	8,0
WWE RAW	**Analizado** ROX 10	**Género:** Wrestling	No logra captar la rudeza del deporte en el que se basa.	5,3
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	**Analizado** ROX 12	**Género:** Beat-'em-up	Se podía haber convertido en uno de los referentes de los juegos de lucha.	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Acción	Gran acierto en la recreación del personaje en un entorno interactivo.	6,5



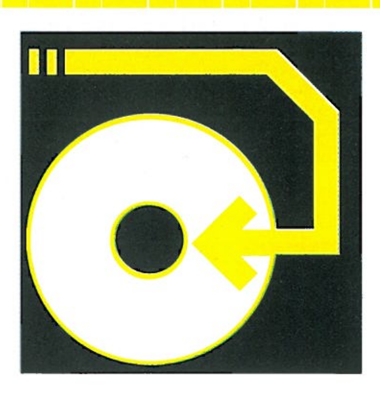
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Analizado ROX 10
Género: Skateboarding
Sin ninguna duda, el mejor Tony Hawk's Pro Skater hasta el momento. 8,6



UNREAL CHAMPIONSHIP
Analizado ROX 11
Género: Shoot-'em-up
Se esperaba un mayor riesgo e innovación atendiendo a precedentes. 8,5



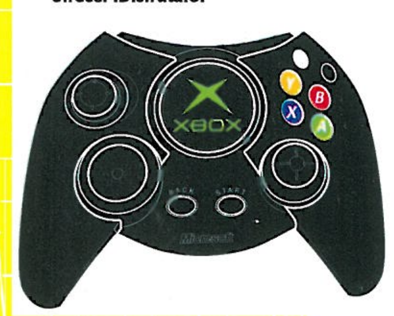
YAGER
Analizado ROX 14
Género: Combate espacial
Un título con encanto, diseñado con habilidad y al nivel gráfico de Xbox.
8,5



EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



↑ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

FUTURAMA





PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**ROTAR CÁMARA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**MOVER**
BOTÓN A	**ATACAR/DISPARAR**
BOTÓN B	**SALTAR**
BOTÓN X	**MOVIMIENTO ESPECIAL**
BOTÓN Y	**ACCIÓN**
GATILLO IZQUIERDO	**BLOQUEAR OBJETIVO**
GATILLO DERECHO	**CORREGIR CÁMARA**
BOTÓN BLANCO	**CAMBIAR ARMA**
BOTÓN NEGRO	**CAMBIAR ARMA**

MUY PRONTO llegará a nosotros uno de los títulos más esperados de los próximos meses: la adaptación a consola de *Futurama*, la serie de animación del mismo creador de *Los Simpsons*, Matt Groening. Se trata de una aventura de acción y plataformas ambientada en un universo infestado de detalles fantásticos y humor, mucho humor. Además, la acción tiene lugar dentro de 1.000 años y eso siempre da juego para poder protagonizar las aventuras más alocadas que puedas imaginar. ¿Has visto alguna vez la serie por televisión? ¿Te gusta? Pues el juego es igual que lo que puedes ver en la «caja tonta» pero con una pequeña diferencia: tú controlas la acción.

Aunque la demo que te ofrecemos en exclusiva este mes sólo te permite controlar a Fry, en el juego final también podrás tomar las riendas de personajes como Leela y el entrañable y carismático Bender. Y, por supuesto, podrás viajar por todos los escenarios vistos en la tele y muchos más.

En la demo de *Futurama* debes llevar a cabo un par de objetivos que, a simple vista, no parecen muy complicados. En primer lugar, debes entrar en el bar Scrap y, después, localizar la entrada en las calles de Nueva York. No parece complicado, ¿verdad? Pues mejor date prisa o se te acabará el tiempo antes de que te des cuenta.

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER/MAPA**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**GIRAR CÁMARA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SIN USO**
BOTÓN A	**SELECCIONAR/MODO DISPARO**
BOTÓN B	**ATRÁS/MODO VUELO**
BOTÓN X	**ZOOM**
BOTÓN Y	**ATERRIZAR**
GATILLO IZQUIERDO	**SIN USO**
GATILLO DERECHO	**DISPARAR**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

SÍ, AUNQUE parece mentira ya han pasado casi diez años desde que se estrenó la película de Steven Spielberg, *Jurassic Park*. Y todavía hoy día vemos juegos inspirados en ese universo en el que los dinosaurios campan a sus anchas comiéndose todo bicho que se mueva a su alrededor. En todos los filmes, la idea general (sí, había un mensaje en la película, no sólo efectos especiales) es que no se puede jugar a ser dios y que por mucho que intentemos controlar las cosas a nuestro gusto, siempre hay algo que falla y todo se *descontrola*.

¿Crees que los protagonistas de *Jurassic Park* eran una banda de atolondrados? ¿Crees que si tú hubieras estado a cargo de ese parque jurásico la cosa hubiera funcionado mejor? Pues ahora tienes la oportunidad de demostrarlo con *Operation Genesis*. Sí, de eso va este nuevo título, de controlar y administrar el parque, nada más. El juego final te ofrece multitud de retos a superar e infinidad de situaciones peligrosas que deberás afrontar con sangre fría.

Para que te hagas una idea de lo que te espera, nuestra demo incluye tres niveles: el primero es una especie de tutorial; en el segundo estás a bordo de un helicóptero y debes acabar con los carnívoros que se han vuelto locos; y en el tercer nivel debes sacar fotos de los dinosaurios más peligrosos. ¿Demasiado para ti?



KUNG FU CHAOS



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVERSE
PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	SIN USO
BOTÓN A	SALTAR
BOTÓN B	AGARRAR/LANZAR
BOTÓN X	ATACAR
BOTÓN Y	ATACAR
GATILLO IZQUIERDO	PROVOCAR
GATILLO DERECHO	PROTEGERSE
BOTÓN BLANCO	ATAQUE ESPECIAL
BOTÓN NEGRO	ATAQUE ESPECIAL

¿VERDAD que siempre has querido ser el protagonista de una de esas películas de *Kung-Fu* de Hong Kong? Pues eso y mucho más es lo que podrás encontrar en este divertido, gracioso, original y espectacular título: *Kung Fu Chaos*.

Ya hace unos meses te ofrecimos una demo de *Kung Fu Chaos* y, ahora, volvemos a ofrecértela en esta ocasión porque no queremos que te pierdas uno de los mejores juegos de los últimos meses. Además, se trata de una de las demos más completas que hemos ofrecido nunca.

Si quieres, puedes empezar con el modo «Rehearsal», que te ayudará a aprender las técnicas de combate de los graciosos personajes del juego. Cuando estés preparado, elige el modo «Ninja Challenge», escoge a uno de los cuatro personajes jugables que te ofrecemos y lánzate a la acción en cualquiera de los cuatro escenarios que tienes a tu disposición. Todos son igual de entretenidos y todos están repletos de escenarios que se derrumban a tu paso. No olvides que estás en una película de Kung-Fu y tu objetivo es, además de dar patadas y puñetazos, impresionar al director de la película.

Si lo tuyo no es la aventura en solitario, siempre puedes llamar a tus amigos y os podéis juntar en el modo «Battle Game», que os permitirá disfrutar de un espectáculo de combates digno de una película de Bruce Lee.

PELÍCULAS EN EL DVD



Trailers de juegos para Xbox

- » WAKEBOARDING UNLEASHED
- » THE HOBBIT
- » BC
- » SOUL CALIBUR II
- » MIDNIGHT CLUB 2
- » OUTLAW VOLLEYBALL
- » MACE GRIFFIN
- » THE GREAT ESCAPE
- » INDYCAR SERIES

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	GIRAR/ROTAR CÁMARA
CRUCETA DE DIRECCIÓN	INVENTARIO
BOTÓN A	ATAQUE 2
BOTÓN B	SALTAR/NADAR
BOTÓN X	ATAQUE 1
BOTÓN Y	ACCIÓN
GATILLO DERECHO	VISTA PRIMERA PERSONA
GATILLO IZQUIERDO	BLOQUEAR/FIJAR OBJETIVO
BOTÓN BLANCO	RECARGAR
BOTÓN NEGRO	SELECCIÓN RÁPIDA

CUANDO pensamos en la palabra «aventura», hay un nombre que nos viene a la cabeza. Bueno, al menos a los que ya tenemos una edad, el primer nombre que se nos ocurre es el de Indiana Jones. Sí, ese gran personaje creado por George Lucas e interpretado en tres películas de Steven Spielberg por Harrison Ford. Es el héroe por antonomasia; aquel arqueólogo despistado de gorro y látigo que sólo vive por y para su trabajo, entregado en cuerpo y alma a descubrir los secretos y misterios más escondidos de toda la humanidad.

Y toda esa magia que vimos hace ya mucho tiempo por última vez en el cine ha sido trasladada con maestría por los chicos de The Collective en *Indiana Jones y la Tumba del Emperador*, una aventura como dios manda. Con buenos, muy buenos, malos, muy malos y retos, aventuras y escenarios para todos los gustos.

El juego final te ofrece muchas horas de diversión y distracción. Desgraciadamente, nuestra demo te parecerá corta y no porque lo sea, sino porque el juego es tan bueno y se deja «jugar» tan bien que te parecerá que dura lo que un suspiro.

Ármate de valor, ponte el gorro bien y agarra el látigo con fuerza. Enfrente tienes la mayor aventura de tu vida y el principio de ésta te lo ofrecemos en exclusiva nosotros... ¿Quién sino?

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....







EL GRAN RETO

EL GRAN RETO de este mes va asociado con la demo de *Jurassic Park: Operation Genesis*, la primera incursión de los dinosaurios de Spielberg en nuestra consola. Lo que tenéis que hacer es lo siguiente: acceder a la misión «Danger Club Photo Safari» e intentar conseguir la mejor fotografía que os sea posible de los dinosaurios del parque. Para que os sirva de referencia, nosotros hemos conseguido una excelente instantánea del Espinosaurio por la que se nos otorgó 61 puntos.

Si consigues una buena foto, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestre la imagen que has conseguido junto con la puntuación que le ha sido otorgada por el juego, o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia la foto y su puntuación, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de una fotografía.

¿El premio? Las cinco mejores instantáneas recibidas conseguirán como premio un juego *Jurassic Park: Operation Genesis* amablemente cedidos por Vivendi .

Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 8 de agosto (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 19 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de septiembre.



La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Revista Oficial Xbox Edición Española
Concurso Reto *Jurassic Park*
Paseo de San Gervasio · 16-20 08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es



GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Jurassic Park*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de agosto. Los ganadores saldrán publicados en el número 19 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (septiembre).

Nombre:. . . . .

Apellidos:. . . . .

Dirección: . . . .

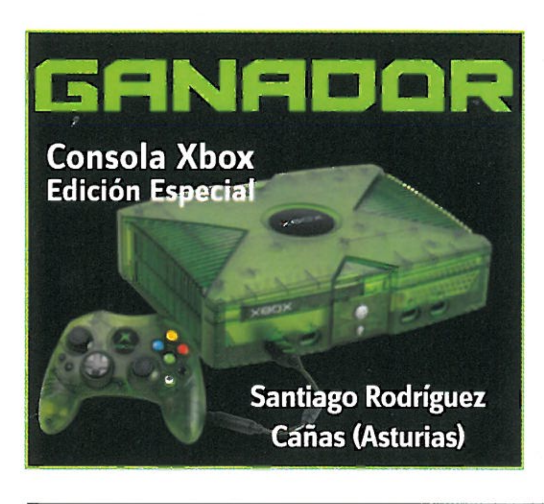
Localidad: . . . .

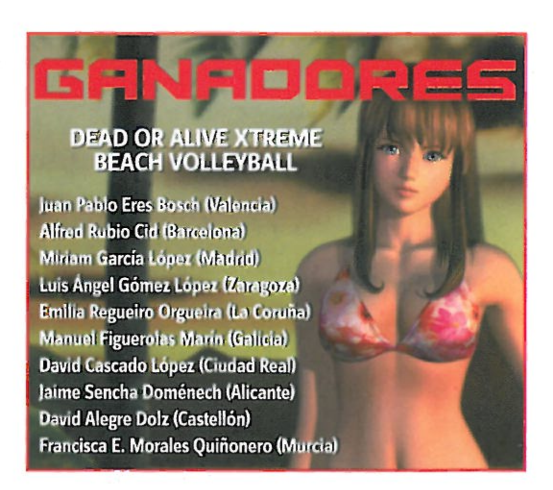
Provincia: . . . .

C.P.: . . . .

Puntuación: . . . .

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.





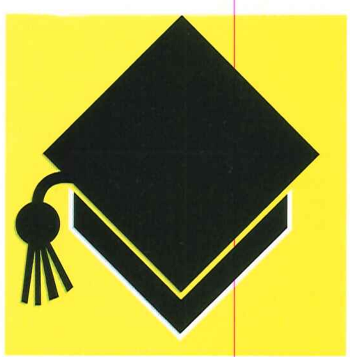
GRAN RETO: KUNG FU CHAOS

Fran Canas Méndez (Badajoz) .... 82 Ninjas

Roberto Rodríguez Torres (Madrid) .. 80 Ninjas

Jairo García Sánchez (Asturias) .... 78 Ninjas



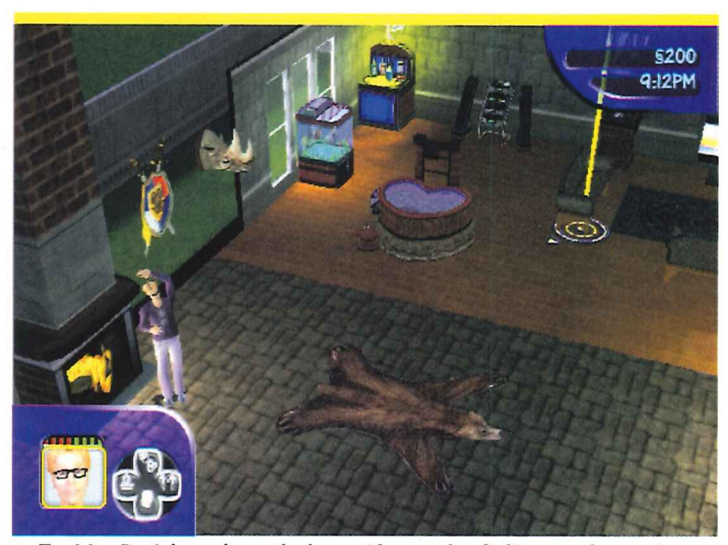


CLASE MAESTRA



LOS SIMS

LOS SIMS es, oficialmente, el juego de PC más vendido de la historia. Ahora, con su llegada a Xbox, toda una nueva generación de jugones puede experimentar qué tal es ser el dios de una casa virtual. Con el estructurado modo de juego de la versión consolera, «Lábrate un Porvenir», se incluye toda una serie de problemas y complejidades a los que el jugador debe hacer frente. Pero no te preocupes, que aquí estamos nosotros con nuestra guía para que tengas una vida repleta de éxito.



Tu pisito. De ti depende que la decoración sea *ultra fashion* o un horror sin gusto.



NACIDO LIBRE

EL MODO «Lábrate un Porvenir» es el meollo de la experiencia *Sims* en Xbox. Las primeras decisiones que el jugador toma tienen que ver con la distribución de los puntos de habilidad para vivir de su avatar. Estos atributos afectarán a la conducta y habilidades naturales de tu Sim, así que es importante elegir con tiento qué aspectos potenciar y cuáles dejar. Puedes asignar hasta diez puntos a cada atributo de un total de 25. Sin duda, una decisión difícil. ¿Quieres que tu Sim sea muy simpático o pulcro hasta lo obsesivo? ¿Es mejor ser activo o extrovertido? Y ¿qué ganas con el atributo de «Juguetón» al máximo?

Cuando has decidido y distribuido tus 25 puntos, el juego toma tus elecciones y forma la personalidad básica de tu Sim, asignándote además un signo astrológico. Por ejemplo, una persona excesivamente pulcra será Virgo, un Sim equilibrado será Cáncer, etc. A los que les vaya la astrología pueden elegir sin más un horóscopo y el juego delegará puntos de forma automática, pero más te vale seguir nuestra guía...



PULCRO



LA PULCRITUD puede ser un estorbo. Tu Sim realizará ciertas tareas domésticas de limpieza sin que se lo indiques. Hacerse la cama cada mañana y vaciar la basura será una pérdida de valioso tiempo. Al poco de empezar podrás contratar una asistenta que efectúe estas tareas por ti, así que mantén este atributo al mínimo.



EXTROVERTIDO



A LOS PERSONAJES extrovertidos les gustará bailar, hablar con amigos e invitados, bañarse en el jacuzzi y, lo que quizá sea más importante, la juerga. Llevan bien lo de dormir poco y es más probable que atraigan gente a la casa. Este atributo ayuda a tu indicador social y puede ser muy útil para algunas de las tareas de más adelante.



ACTIVO



SI BIEN este atributo hará que la capacidad de atención de tu Sim sea más breve que el currículo de Dinio, en general estará más dispuesto a hacer cosas sea cual sea su estado de ánimo. Si lo combinas con una saludable dosis de puntos de Extrovertido, obtendrás un Alfonso Arús. Centro de atención, trabajador y siempre ocupado, un Sim activo es un Sim feliz.



JUGUETÓN



DETERMINA lo aburrido que es tu Sim. Cuanto más alto sea el nivel, más probable es que tenga éxito con el sexo opuesto. Cuando buscas nuevas relaciones con otros Sims, opciones como «beso» o «flirteo» estarán disponibles en un estadio mucho más temprano de la amistad. Un Sim juguetón puede embelesar en una fiesta e impresionar y llamar la atención en el ámbito social.



SIMPÁTICO



LA SIMPATÍA, el atributo más trascendental, afectará a la rapidez y facilidad con que caes bien a otros Sims. Tener amigos será necesario avanzado el juego, cuando buscas ese importante ascenso. Sin la capacidad de caer bien, tus modales serán malos, cosa que ahuyenta a otros Sims. Si quieres cantidad de amigos, que lo querrás, necesitarás este atributo al máximo o casi.





LO QUE UN SIM QUIERE, LO QUE UN SIM NECESITA

PRONTO APRENDERÁS a pasar mucho tiempo mirando la pantalla de motivación de los Sims. Aquí tendrás toda la información sobre cómo se siente tu Sim: si está feliz, triste, cansado o tan sólo hambriento.

Hay ocho parámetros que hay que reponer de forma constante realizando ciertas actividades. Muchas de las tareas sólo se pueden completar cuando tu Sim está de buen humor o en un buen momento social, o sea que debes comprender bien los entresijos de tener contento a tu protegido.

Aquí tienes unos consejos sobre cómo mantener cada atributo a tope. Por norma general, lo bueno se hace pagar, así que cuanto más caro es algo, mejor irá para reponer el atributo pertinente.



Tener la choza ordenada los tiene más contentos...



Tú nadas, tu pez nada, todos contentos...



HAMBRE

EL HAMBRE es una de las barras más importantes. Casi siempre está destacada, ya que tu Sim siempre tiene un hueco para un bocado más. Hay muchas formas de llenar este parámetro, desde un aperitivo a una barbacoa. La manera más eficaz de frenar la inanición virtual es adquirir lo antes posible el frigorífico más caro. Es un gasto elevado, pero colmará enseguida tu barra de «Hambre» (con una sola comida tendrás la barra a tope, en vez de con tres) cuando asaltes la nevera a la hora de prepararte algo. Si no tienes tiempo para cocinar, usa el teléfono para pedir una pizza. Sin duda, la pizza es muy recomendable en las fiestas, ya que tus invitados adoran la comida para llevar.



La madre de todas las neveras.



Ese icono indica que comes.



HIGIENE

LA HIGIENE PERSONAL tiene una importancia vital para el hombre o la mujer modernos. En *Los Sims* se puede seguir la mayoría de las normas de aseo personal del mundo real: cepillarse los dientes antes de dormir, lavarse las manos tras usar el lavabo... Habilidades básicas que un Sim puede hacer. Sin embargo, eso no significa que quieras. La prioridad es llenar la barra de «Aseo» y nada lo consigue más rápido que un baño o una ducha. El más eficaz de estos dispositivos es la ducha Sónica a la que accedes en el cuarto nivel. Ésta te brinda diez puntos de «Higiene» y ocho de «Confort». Tenla limpia, eso sí.



Todos adoran estar en remojo.



Mejorar tu equipamiento es vital.



ENERGÍA

LA ÚNICA FORMA de reponer energía no es dormir; hay tres maneras de revivir a un Sim pachucho. Dormir es la opción más segura, ya que no hará que ninguna de las demás barras mengüen, pero es la más lenta. Una solución más rápida es la cafeína. La cafetera anula la necesidad de dormir, pero hará que tengas que ir al lavabo muy deprisa. Mejor aumenta la barra de «Energía» comprando la lámpara antiinsectos (disponible tras el segundo nivel). Cada vez que toques la unidad, la sacudida te llenará una quinta parte de la barra de energía. Tu barra de «Confort» baja, pero como es mucho más rápido llenar la barra de «Confort» que la de «Energía», es un truco genial.



¡Ah, me siento tan vivo!



Una dosis de cafeína y adiós al sueño.



SOCIAL

LA BARRA «Social» se puede tener al máximo llamando e invitando a los amigos. Luego tendréis que disfrutar de alguna actividad juntos. Esto puede ser desde bailar frente al equipo de música, hasta ver la tele o comer algo juntos. Tal vez la forma más rápida de llenar esta barra sea tomar un jacuzzi con tus amigos. Otra opción es hablar con otros Sims, pero es de una lentitud increíble. Esta técnica tardará demasiado en hacer subir la barra, así que mejor pon música y ponte a bailar. Una vez llena la barra, tardará tres días en empezar a bajar, con lo cual tendrás tiempo necesario para estar solo, si te apetece, claro.



Hablar es una pérdida de tiempo.



¿Ves? Ya está dando cabezadas.


↑ ¡Otra vez trompa! El vodka a las diez de la mañana no es una buena idea.



↑ Es como mi mami cuando me echa sermones. Eso sí es realismo...



CONFORT

LA BARRA de «Confort» se vacía con una regularidad alarmante, sobre todo si eliges usar la excelente estrategia de la lámpara antiinsectos en vez de dormir para restaurar tus niveles de energía. Por suerte hay muchas formas distintas de incrementar el atributo: servirá tanto echarse una siestecita como sentarse a ver la tele en un cómodo sofá. Pero si es superconfort lo que quieres, vas a tener que mojarte. Resulta muy práctica la posibilidad de elevar tu barra de «Confort» junto con la barra de «Higiene», de modo que si te das un baño o una ducha en una de las caras unidades reduces a la mitad el tiempo de resolver esta cuestión.


↑ En la cama soñando con una cama...


↑ Nada como un buen libro, ¿verdad?



VEJIGA

AL CONTRARIO que todos los demás atributos, que tienen numerosas soluciones, sólo hay una forma previsible de manejarse con una «Vejiga» llena. Aquí tu única elección es si usar el lavabo o el suelo, ¡y esperamos que no sea una elección difícil! Ésta es la barra que más rápido se vacía, pero también la que antes se repone. Antes de tener una asistenta que te haga el trabajo sucio, asegúrate de tirar con regularidad de la cadena tras cada uso. Sin embargo, en cuanto tengas tu propia sirvienta, puedes dejar tirado por ahí lo que quieras, que ella ya se ocupará y te ahorrará un tiempo valioso. Mola.


↑ Suerte de ese borrón...



↑ Tenlo todo limpito y verás qué bien.



DIVERSIÓN

HAY MUCHAS formas de llenar esta barra. Un rápido vistazo a la sección de entretenimiento del catálogo de compra te indicará que hay mil juguetitos -desde guitarras a máquinas de millón- con los que atestar la casa de los Sims para conseguir una felicidad materialista. Los dos mejores artículos para llenar la barra enseguida son el costoso ordenador y las gafas de realidad virtual. Si bien el megaordenador es lo que antes repone la barra, cuesta 10.000 piezas de oro, o sea que recomendamos las gafas. Al módico precio de 4.000, harán subir tu barra a una velocidad de vértigo. Y no descartes artículos como la guitarra o el caballete, ya que divierten y potencian la creatividad.


↑ ¡¿Un PC?! ¡¿Dónde está Xbox?!



↑ No pierdas de vista la «Motivación».



ESPACIO

EL ENTORNO de un Sim es muy importante para él, así que la adquisición de caros adornos ayudará a colmar esta barra y tenerlo contento. Aunque unidades como lavabos y baños nuevos ayudan mucho, nada parece mejor que un cuadro genial. Asegúrate de colocar arte de calidad en las paredes, y cosas como el popurrí ayudarán a que la casa huela bien. Aunque te sientas un pelín como Ana Rosa Quintana, un poco de esfuerzo ayudará a tener la estadística de «Espacio» a tope y te dejará tiempo para concentrarte en asuntos más urgentes. Los que vayan para arquitecto o decorador se lo pasarán bomba.


↑ Una asistenta te hará sonreír.


↑ Haciendo el trabajo sucio por ti.





ACADEMIA DE HABILIDADES

LA TABLA FINAL de información del juego ilustra cómo va el desarrollo general de tu Sim. Las habilidades de tu Sim se clasifican en siete áreas. Además de mejorar dotes cotidianas generales como cocinar o ser capaz de arreglar una tele, las habilidades relevantes serán un requisito conforme te acercas a las últimas fases del juego y buscas ese ascenso. Asegúrate de desarrollar estas aptitudes en el transcurso del juego o puedes encontrarte con que debes aprender mil cosas sin tener ya tiempo.



COCINAR

SER BUENO en la cocina hace que tu comida sepa mejor y evita que el horno se incendie. Una comida sabrosa ayudará a que tu barra de «Hambre» se llene e impresionará a tus invitados. Si no necesitas dotes culinarias para tu trayecto curricular, procura conseguir al menos tres puntos, ya que si está más bajo se producirá algún que otro incendio. Estas dotes se aprenden leyendo, no con programas de la tele.





Hombre en la cocina, mala espina.

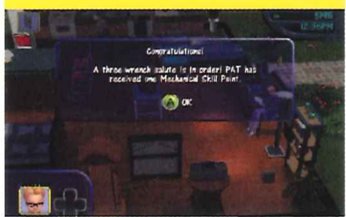


Eso está mejor. Es más de macho.



MECÁNICA

LAS HABILIDADES de «Mecánica» pueden ser útiles en casa, ya que con el tiempo las cosas se estropean. Puedes cambiar el objeto aunque siempre es más barato arreglarlo o contratar a un técnico. Si intentas arreglar aparatos eléctricos sin la pericia necesaria, tu Sim podría morir. Dos o tres puntos bastan en la mayoría de casos, si es que no necesitas estas dotes para tu carrera. Vete a las librerías o invierte en un minitaller de mecánica.



Pat es más hábil que Ben...



...que no sabe ni cambiar un fusible.

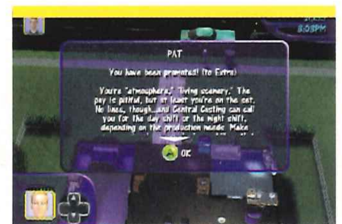


CREATIVO

UNA habilidad bastante inútil si no es para ascender. Puedes aumentar tu nivel hasta cuatro puntos e impresionar a los invitados con tus dotes para el piano. Si pintas como un tipo Creativo, puedes vender tu cuadro por una bonita suma. Estas aptitudes enriquecen la vida de tu Sim. Entre los artículos que las aumentan (y ayudan a llenar la barra de «Diversión») están la guitarra, el piano y el bloc de dibujo.



Una habilidad inútil pero *chic*.



Al menos consigue el ascenso.



CUERPO

ESTA HABILIDAD es similar a la Creativa por cuanto no afecta a nada del juego que no sea conseguir un ascenso. Tener un Sim saludable ayuda a que esté feliz, pero por lo general requiere más tiempo del estrictamente necesario. Con la cinta caminadora puedes andar, trotar y esprintar hasta ponerte en forma, pero a riesgo de caerte. La piscina también es eficaz para que tu Sim luzca tipito.



¿Por qué correr si hay autobuses?



No impresionas ni a tus colegas.



LÓGICA

SALVO AYUDARTE en un ascenso, esta habilidad apenas sirve para que se te den mejor los juegos. Una partida de ajedrez con un compañero aumenta tu «Lógica» y potencia el atributo Social; es pues preferible a mirar las estrellas por el telescopio.



Ya vuelve a jugar consigo mismo. Pervertido...



CARISMA

DE CARA a los ascensos, la mayoría de trabajos requieren «Carisma». Poténcialo con la pestaña «Discurso de práctica» junto a los espejos. También ayuda a comunicarse con los amigos. Hay espejos a mogollón: usa los más caros para mayor velocidad y eficacia.



Estás hecho un guaperas. Que sí. Que sí, tontín.



ESTUDIO

LA PESTAÑA de «Estudio» sólo cobra importancia en las últimas fases, cuando intentas mandar a los niños a un colegio privado. Si sacan dieces, y tienes dinero, te quedará menos para que abandonen el nido. Aumenta su nivel de «Estudio» con la librería o el PC.



Usa libros para deshacerte de esos críos.

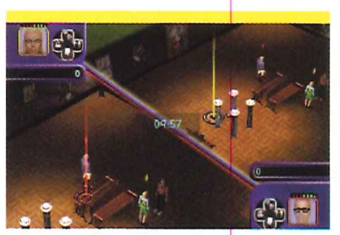




MODOS PARA DOS JUGADORES

UNA de las mejores novedades en la versión de Xbox de *Los Sims* es el modo extra para dos jugadores que puedes desbloquear. Aquí tienes cómo hacerlo:

MUSEO: Toma prestados 800 Simoleons de mamá.
EDIFICIO DE LA HERMANDAD: Cuando Dudley o Mimi te inviten a vivir con ellos tras la Casa de Bocados de realidad.
MOTEL: Organiza una fiesta salvaje.
PARQUE: Saluda y da de comer a Bobo el Mendigo. Aparecerá por primera vez en la casa de Fiesteros.
CLUB ABHI: Monta una fiesta salvaje en la casa Hot to Trot.
CASA DE LA ASISTENTA: Ascensión al nivel ocho de trabajo.



¿A quién no le van las fiestas?



Cara a cara contra un amigo.



DE PUNTA EN BLANCO

PARA HACER un amigo, dedica tiempo a conoceros mutuamente. Si tu Sim tiene buenos índices de «Simpático» y «Extrovertido», harás amigos con una nota en torno a 50 en la escala «Amistad». Esto da acceso a nuevas opciones en el vestir en la sección «Crear un Sim»:

Thomas desbloquea un sombrero nuevo.
Theresa desbloquea un nuevo peinado.
Pamela desbloquea un nuevo peinado.
Ginger desbloquea unas gafas de sol.
Debbie desbloquea una blusa de genio.
Candy desbloquea una camiseta a rayas.
May desbloquea unos tejanos *hippies*.
Rod desbloquea una camisa de vaquero.
Peter desbloquea un abrigo nuevo.
Randy desbloquea unas gafas de sol doradas.
Woody desbloquea unas gafas de sol de rayo.
Ziggy desbloquea un nuevo peinado.



Sé un gurú de la moda.



A Simon le van los ojos verdes.



Look animado o de miedo.



ESTIMULANTE SIM

AHORA HAY seis niveles por los que debe pasar tu Sim. Cada uno tiene sus propios desafíos, conocidos como tareas, que se vuelven cada vez más difíciles conforme avanza el juego. Por cada tarea completada desbloqueas un artículo, que podrás usar para amueblar tu morada. Sin embargo, si vas lo bastante rápido y completas cada nivel antes de un límite secreto de tiempo, desbloqueas artículos que de otra forma serían imposibles de conseguir. Así es como se hace:

Casa 1: El dinero de mamá
Empiezas a vivir no como un bebé chillón, sino como un adulto que busca irse de casa de mami. Termina el nivel en menos de 24 horas (o sea, sin dormir) y desbloquearás la guitarra eléctrica Beejaphone.

Nivel 2: Bocados de realidad
El primer piso de alquiler de tu Sim necesita una limpieza general. Si te centras deberías poder acabar todas las tareas en menos de cuatro días. Si lo consigues, desbloquearás el escudo de armas.

Nivel 3: Fiesteros
Tras mudarte con un compañero de piso, es hora del ascenso. Si lo logras en ocho días, enhorabuena: tendrás para ti un precioso y original tarro.

Nivel 4: De marcha
Supera este duro nivel en ocho o menos días y tu premio será la máquina de discos.

Nivel 5: Quién te quiere a ti
Este épico nivel va de familias felices. En él tendrás niños que crecen y van a la escuela. Aunque es casi imposible, si lo logras en ocho días la alfombra de piel de oso será tuya.

Nivel 6: El último Simoleon
Es hora de que los niños vayan a la escuela privada, que los decadentes años de la jubilación ya asoman. La tarea más ardua de este nivel es, sin duda, ahorrar las 20.000 piezas de oro para un velero. Pásate la casa en ocho días y ganarás el artículo definitivo: el trofeo del rinoceronte.




Darán la lata hasta que te pires.



Procura no hacer esto en tu casa.



Extrañas criaturas alienígenas visitan tu casa para tomar un tentempié.



FIN



CONCURSO
La Revista Oficial Xbox Edición Española, en colaboración con Proein, te ofrece la posibilidad de conseguir uno de los diez juegos de *Yager* que sorteamos.
XBOX
YAGER
YAGER DEVELOPMENT
THQ
aDeSe +16
THQ www.thq.co.uk
DISTRIBUIDO POR: PROEIN www.proein.com
¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLO? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso *Yager*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de agosto. El nombre del ganador saldrá publicado en el número 19 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española.*
Nombre:.......................Apellidos:.......................
Dirección: .... Localidad:.......................
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfonos: .... Edad: ....
Correo electrónico:...
☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

sesión:cine



DAREDEVIL

EL ABOGADO Matt Murdock es ciego, pero sus otros sentidos están especialmente agudizados, son sobrehumanos. Durante el día, Murdock representa a los oprimidos; por la noche es Daredevil, el vigilante enmascarado que acecha las oscuras calles de la ciudad, un implacable vengador de la justicia... A la corta edad de diez años, en la pequeña ciudad de Minnesota, habitualmente se podía ver al ahora director y guionista Mark Steven Johnson esperando en la puerta de la tienda en la que se vendían sus tebeos favoritos; el que más le gustaba era *Daredevil*. Con esta fantástica afición no es de extrañar que la adaptación de Mark Steven Johnson del cómic creado por Stan Lee resulte un digno espectáculo, para el que ha contado con un reparto de lo más atractivo encabezado por Ben Affleck, Jennifer Garner, Michael Clarke Duncan y Colin Farell. Por supuesto, ha incluido acción a raudales para hacer las delicias de los miles de seguidores de los tebeos de la Marvel.

EXTRAS

- Trailers de cine
- Vídeos musicales
- Menús ocultos
- Y más

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **MARK STEVEN JOHNSON**

INTÉRPRETES: **BEN AFFLECK, JENNIFER GARNER, MICHAEL CLARKE DUNCAN**

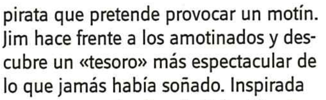
AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS. INGLÉS EN DD 5.1**

GÉNERO: **ACCIÓN**

DISTRIBUIDOR: **FOX**

EL PLANETA DEL TESORO

LA ISLA DEL TESORO narra las aventuras de Jim por un universo paralelo como grumete a bordo de un galeón espacial. Protegido por John Silver, el carismático cocinero del barco (mitad hombre, mitad máquina), Jim demuestra su valor luchando junto a la tropa alienígena contra supernovas, agujeros negros y feroces tormentas espaciales. Pero el destino le depara mayores peligros: su apreciado amigo Silver es en realidad un malvado pirata que pretende provocar un motín. Jim hace frente a los amotinados y descubre un «tesoro» más espectacular de lo que jamás había soñado. Inspirada en la obra de Robert Louis Stevenson, esta película es la quinta producción que han creado para la Disney el dúo de directores, productores y guionistas formado por John Musker y Ron Clements, tras producciones como *La sirenita* y *Aladdin*. Una aventura espacial dedicada a pequeños y no tan pequeños.



EXTRAS

- Aventuras en el espacio intergaláctico
- Comentarios visuales
- Escenas eliminadas
- Cómo se hizo

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **RON CLEMENTS Y JOHN MUSKER**

AUDIO: **CASTELLANO EN DD 5.1 Y DTS. INGLÉS EN DD 5.1**

GÉNERO: **ANIMACIÓN**

DISTRIBUIDOR: **BUENAVISTA**

A TODO GAS (THE FAST ANF THE FURIOUS) (ED. ESPECIAL)



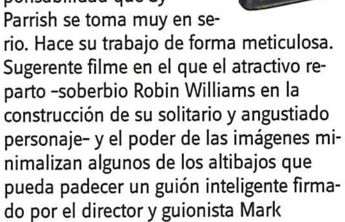
CADA NOCHE, las calles de Los Ángeles son testigo de alguna carrera de coches. Con motores de gran potencia, Dominic Toretto es el rey de la carretera y derrota a todo el que se le enfrenta. Tanto él como su rival, Johnny Tran, son los más audaces, los más peligrosos y los mejores. Pero ahora ha aparecido una nueva furia de la carretera. Saben que es duro, saben que es rápido, pero lo que no saben es que es un detective con la firme determinación de salir victorioso. Una cinta de acción para el entretenimiento puro de los seguidores del género con un decente aunque predecible guión, carismáticos personajes -Vin Diesel y Paul Walker saltaron a la fama por sendos papeles-, buena banda sonora y espectaculares coches.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **ROB COHEN** INTÉRPRETES: **PAUL WALKER, VIN DIESEL, MICHELLE RODRIGUEZ** AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS E ITALIANO EN DD 5.1** GÉNERO: **ACCIÓN** DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA TRISTAR**

RETRATOS DE UNA OBSESIÓN

EL CLIENTE ocasional de la tienda SavMart no presta demasiada atención al hombre que está al otro lado del mostrador, aunque Nina Yorkin sí se ha fijado en él. Lo saluda con una sonrisa y le confía los momentos más preciados de su vida familiar. Sy ha podido ver el amor que se profesan Nina y su marido Will. Ha sido testigo de todas y cada una de las vacaciones de la familia. Ha visto crecer a su hijo Jake desde que era un crío. El revelado fotográfico es una responsabilidad que Sy Parrish se toma muy en serio. Hace su trabajo de forma meticulosa. Sugerente filme en el que el atractivo reparto -soberbio Robin Williams en la construcción de su solitario y angustiado personaje- y el poder de las imágenes minimalizan algunos de los altibajos que pueda padecer un guión inteligente firmado por el director y guionista Mark Romanek.



INFORMACIÓN DEL DVD

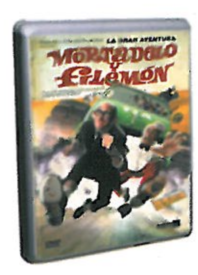
DIRECTOR: **MARK ROMANEK** INTÉRPRETES: **ROBIN WILLIAMS, CONNIE NIELSEN** AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DD 5.1** GÉNERO: **THRILLER** DISTRIBUIDOR: **FOX**



ALQUILER

LA GRAN AVENTURA DE MORTADELO Y FILEMÓN

AL PROFESOR Bacterio le han robado el más peligroso de sus inventos, un artefacto que termina en manos de un dictador dispuesto a utilizarlo de forma criminal. Si quiere recuperarlo no debe contar con sus agentes Mortadelo y Filemón. Cuando éstos se enteran de que la TIA ha contratado a un detective fantasmón para resolver el caso, deciden actuar por su cuenta y riesgo, aunque las cuentas las pague el Súper y el riesgo lo corra la humanidad. Cuarenta años ha tardado el cine español en adaptar uno de los tebeos más queridos: *Mortadelo y Filemón*, del ingenioso Francisco Ibáñez. El director de *El milagro de P. Tinto*, Javier Fesser, ha dirigido este caricaturesco proyecto para el que ha contado con dos acertados personajes para dar vida a los inolvidables protagonistas: Benito Pocino, más que adecuado en su papel de Mortadelo, y Pepe Viyuela, simplemente correcto como Filemón. Una entretenida comedia para desternillarse de risa.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **JAVIER FESSER**
- INTÉRPRETES: **BENITO POCINO, PEPE VIYUELA, PACO SAGARZAZU**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DD 5.1**
- GÉNERO: **COMEDIA**
- DISTRIBUIDOR: **SOGEPAQ**

GANGS O NEW YORK

1860. En plena guerra civil, Estados Unidos se encontraba al borde del caos. Pero los habitantes más pobres de la ciudad de Nueva York estaban librando otra guerra.
Enclavado entre el puerto de Nueva York, el floreciente distrito comercial de Wall Street, Five Points, era un área en la que imperaban la miseria y la delincuencia, un auténtico imán para el crimen organizado. Miles de inmigrantes llegaban al muelle en busca del sueño americano, pero en vez del sueño encontraban una pesadilla. Tenían que enfrentarse a los *Americanos Nativos*, que veían a estos inmigrantes como una amenaza para su sistema de vida. Basado en el libro de Herbert Asbury, el filme narra la historia de un joven inmigrante irlandés que intenta vengar la muerte de su padre a manos del líder de los *Americanos Nativos*, que se ha convertido en el temible amo y señor de Five Points. Un cineasta sobresaliente -Martin Scorsese- y actores de primera línea -Daniel Day-Lewis, Liam Neeson, Leonardo DiCaprio y Cameron Díaz-, convierten esta espectacular producción en una obra maestra que recupera la esencia esplendorosa del cine con mayúsculas.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **MARTIN SCORSESE**
- INTÉRPRETES: **LEONARDO DICAPRIO, DANIEL DAY-LEWIS, CAMERON DIAZ, LIAM NEESON,**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DD 5.1 Y DTS. INGLÉS EN DD 5.1**
- GÉNERO: **DRAMA**
- DISTRIBUIDOR: **MANGA FILMS**

SOLARIS

EL GOBIERNO le pide al doctor Chris Kelvin que investigue el inexplicable comportamiento de un grupo de científicos a bordo de la estación espacial Prometheus, que ha interrumpido todas las comunicaciones con la Tierra. Kelvin se queda pasmado por lo que se encuentra a su llegada: un científico se ha suicidado y los otros dos que permanecen con vida muestran evidentes signos de paranoia y estrés traumático como consecuencia de su investigación del planeta Solaris. Pero Solaris le va a permitir tener una segunda oportunidad en el amor... A la hora de elaborar el guión, Steven Soderbergh utilizó el libro de Lem, elementos del filme de Tarkovsky y muchas ideas propias. La mayor diferencia radica en que su largometraje detalla la relación que hubo entre Kelvin y su mujer. Una poética película de ciencia ficción, que cuenta con el atractivo de la pareja protagonista -George Clooney y Natascha Mcelhone- y que invita al espectador a la reflexión.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **STEVEN SODERBERGH**
- INTÉRPRETES: **GEORGE CLOONEY, NATASCHA MCELHONE, JEREMY DAVIES**
- AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS Y ALEMÁN EN DD 5.1**
- GÉNERO: **CIENCIA FICCIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **XXX**

EL AMERICANO IMPASIBLE

AÑO 1952: mientras el ejército francés está luchando en Indochina, en Saigón un joven estadounidense que trabaja para la CIA presencia algunas injusticias que le llevan a dejar de ser un observador pasivo. Basándose en la novela de Graham Greene, el director de *El coleccionista de huesos* y *Peligro inminente*, Phillip Noyce, se atreve con la segunda adaptación del clásico de Greene *El americano impasible* -recordemos que ya había sido llevada a la pantalla en 1958 por Joseph L. Mankiewicz-. Nouce cuenta con una atractiva pareja protagonista formada por un más que correcto Brendan Fraser y un experimentado Michael Caine en esta fascinante historia de amor en el contexto del conflicto vietnamita.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **PHILLIP NOYCE**
- INTÉRPRETES: **BRENDAN FRASER, RADE SERBEDZIJA**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DD 5.1 Y DTS. INGLÉS EN 5.1**
- GÉNERO: **DRAMA**
- DISTRIBUIDOR: **FILMAX**



PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD
DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



»BRUTE FORCE
Brute Force es uno de los *shooter* más prometedores de los próximos meses. Ya puedes probarlo gracias a nuestra demo jugable.

»MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
Conviértete en un caza recompensas espacial gracias a nuestra demo jugable de *Mace Griffin Bounty Hunter.*

»THE GREAT ESCAPE
¿Te crees capaz de emular las hazañas de Steve McQueen? Pues demuéstralo con esta demo jugable de *The Great Escape.*

» ¡VÍDEOS EN EL DVD!
- »The Hobbit
- »The Great Escape
- »IndyCar Series
- »Soul Calibur 2
- »Wakeboarding Unleashed
- »Conflict Desert Storm 2
- »Brute Force
- »Knights Of The Old Republic
- »Hulk
- »Amped 2
- »The X-Files

...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS
- »Midnight Club II
- »Die Hard Vendetta
- »Mace Griffin Bounty Hunter
- »Dragon's Lair 3D
- »Futurama
- »IndyCar Series
- »Red Faction II

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.


VOLLEY
Nº 1/69
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH
VOLLEYBALL
CHRISTIE
EL SECRETO
DE SU JUEGO
SHOW ROOM
LA WEB MÁS SEXY
www.doax-bv.com
MÁS
GRANDES CASINOS, LUGARES
PARADISÍACOS, Y CONSEJOS
PARA TENER A LA CHICA
DE TUS SUEÑOS A TUS PIES
SÓLO EN XBOX
XBOX
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS
aDeSe
+16
SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE
Dead or Alive Xtreme Beach VolleyBall™ y Dead or Alive®. ©Tecmo, LTD. 1996 - 2003. Tecmo® y el logotipo de Tecmo son marcas registradas de Tecmo LTD. Team Ninja y el logotipo de Team Ninja son marcas registradas de Tecmo LTD. Dolby y el simbolo de la doble D son marcas comerciales de Dolby Laboratories. Microsoft, el logotipo Microsoft Game Studios, Xbox y el logotipo de Xbox son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y en otros paises. © 2002 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.